
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1996年12月20日
39
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
每本港幣35元
平安夜 送禮夜
三大有獎遊戲!!
ENEMY ZERO
大送《FF VII》
遊戲最後階段
大送SATURN
聖誕特別版10部
PSYCHOPAD JR.
縱橫無敵有獎遊戲
最震慄的攻略
ENEMY ZERO
CLOCK TOWER 2
RPG勁作如雲
WILD ARMS
SHINING THE HOLY ARK
AIRS ADVENTURE
藍森林物語～風之封印
《金田一少年之事件簿》
邁向完全解破之道
《銀河英雄傳說》
戰略完全研究
遊戲誌 GAME PLAYERS EX 隨刊附送
不另收費 請向書報攤索取

HMD DYNOVISOR 是由英、日
兩大名廠創造的嶄新產品

VCD

遊戲機

LD

原廠保養

$2,280

HMD DYNOVISOR

總代理：精密電腦公司
COMPUTER PLAZA CO.
九龍旺角彌敦道608號總統商業大廈4樓402室
Rm.402 President Commercial Centre, 608 Nathan Road,
Mongkok, Kowloon, H.K.
TEL:(852)2332 0623 FAX:(852)2332 0260
E-mail Address: plaza@hkstar.com

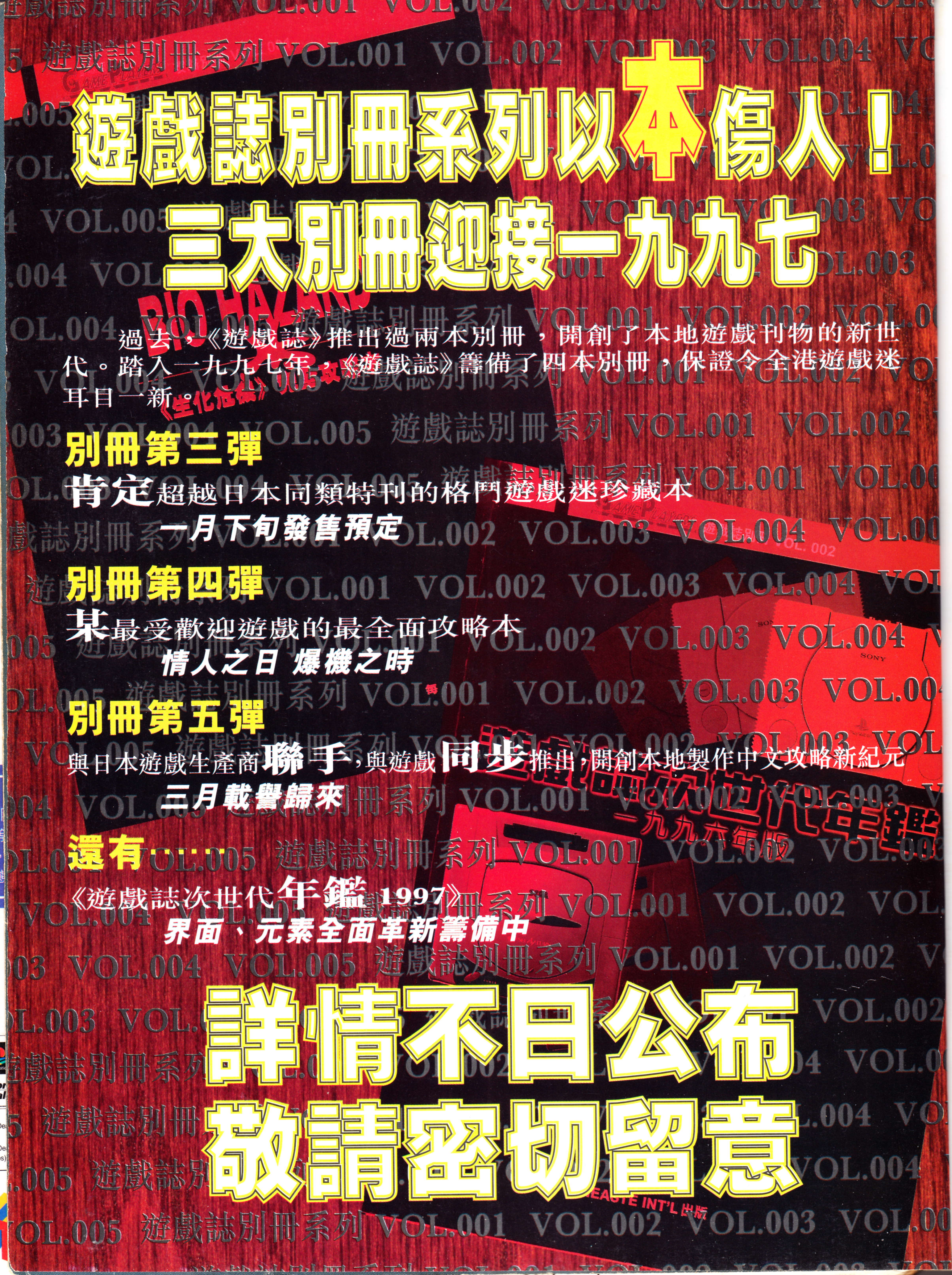
120吋大震撼

(置身大銀幕享受)

- 一設計獨特，內置兩個高解像度ＴＦＴ液晶螢幕．
- 一可調校光暗，立體聲音輸出．
- 一螢幕連耳筒，絕不漏光．
- 一可作純個人享受，絕不受干擾．
- 一其設計更可隨意調校頭帶長短，舒適方便．
- 一此用途廣泛，可接駁到ＶＣＤ、遊戲機、ＬＤ、錄影機及電腦等．

＊購買行貨，可獲原廠一年免費保養．
(水貨絕不維修)請認明保用証：




遊戲誌別冊系列以本傷人！
三大別冊迎接一九九七
過去，《遊戲誌》推出過兩本別冊，開創了本地遊戲刊物的新世代。踏入一九九七年，《遊戲誌》籌備了四本別冊，保證令全港遊戲迷耳目一新。
別冊第三彈
肯定超越日本同類特刊的格鬥遊戲迷珍藏本
一月下旬發售預定
別冊第四彈
某最受歡迎遊戲的最全面攻略本
情人之日 爆機之時
別冊第五彈
與日本遊戲生產商聯手，與遊戲同步推出，開創本地製作中文攻略新紀元
三月載譽歸來
還有……
《遊戲誌次世代年鑑1997》
界面、元素全面革新籌備中
詳情不日公布
敬請密切留意

ACT Lab. 聖誕獻禮
PSYCHOPAD JR.縱橫無敵
有獎遊戲



出招快而準，係玩格鬥遊戲嘅基本要訣。「PSYCHOPAD JR.」手掣內置出招程序記功能，可以同時儲存4組不同出招程序，中央十字掣選擇出度走得甩？圓形方向掣NO PROBLEM！招快夾準，對手仲邊連玩射擊遊戲都一樣

聖誕係打機好季節，ACT Lab.趁這大好時機，自《遊戲誌》第39號開始，一連三期每期送出SATURN版「PSYCHOPAD JR.」手掣10個。大家只要答對下列問題，填妥個人資料，把參加表格貼於信封底，寄來《遊戲誌》（地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓），就有機會得到。

獎額：每期十名

各獲SATURN版「PSYCHOPAD JR.」手掣一個

截止日期：一九九七年一月二十四日（以郵戳為準）

公布日期：一九九七年一月三十一日

（第42號《遊戲誌》）

PSYCHOPAD JD.縱橫無敵有獎遊戲

參加表格

請問在「PSYCHOPAD JR.」正中間的那個十字掣有甚麼用？

（請選出適當答案）

☐A. 快速選擇出招程序

☐B. 多個十字掣方便不同人士需要

☐C. 令手掣更美觀

除了「PSYCHOPAD JR.」外，以下哪些產品也是ACT Lab.的產品？

☐A. PSYCHOPAD K.O.

☐B. GUNZ

☐C. 以上兩種皆是

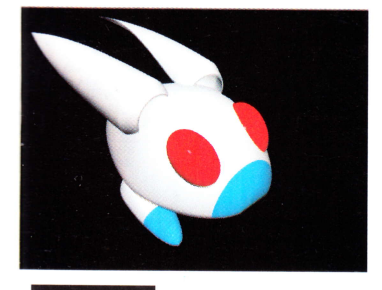
姓名：________________

年齡：________ 性別：________

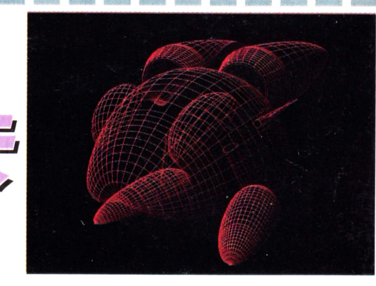
身份證／出世紙／護照號碼：________________

地址：________________

________________ 聯絡電話：________________



重賞之下 必有勇夫
《遊戲誌》線人計劃



你會唔會係全港最快知道遊戲秘技嘅人呢？有好料不妨公諸同好。

《遊戲誌》秘技工場歡迎你提供好料，當然唔會少咗線人費啦！

GAME料分級制

一級猛料............＄200

二級勁料............＄100

三級好料............＄ 50

四級碎料............留番你自己慢慢駛

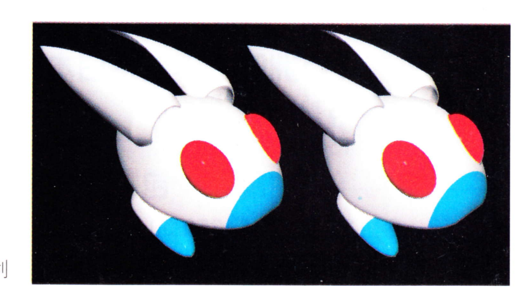
稿費大增100%

報料熱線：
2380 2223

報料FAX線：
2507 5175

報料EMAIL線：
cineaste@glink.net.hk

本刊保留選取來稿及評定稿件等級的權利



徇眾要求——

《遊戲誌》海外郵購服務




《遊戲誌》編輯部經常收到來自海外的讀者要求訂閱和補購本刊，為了照顧僑居海外的本刊讀者，及中國大陸的各界友好，現特設海外郵購《遊戲誌》服務，海外讀者只要填妥表格，連同銀碼足夠的劃線支票，寄來本刊辦事處，便可在海外欣賞到同聲同氣、原汁原味的《遊戲誌》了！

本地訂閱？住得咁近，自己落街買咪仲快?!

注意
- ◆海外訂閱人士須安排一位本地聯絡人以便日後查詢
- ◆本刊恕不接受本地訂閱
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補／訂閱數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回。
- ◆本刊保留拒絕補購／訂閱之權利
- ◆支票抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」

查詢電話：（852）2380 2223

補購地址： 香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「《遊戲誌》海外訂購」字樣。

補購　每本港幣35元正

另加郵費（每本港幣）——

空郵

亞洲區（日本除外）：$38.40
其他國家（包括日本）：$48.20

平郵

中國、台灣、澳門：$11.70
亞洲區（日本除外）：$18.00
其他國家（包括日本）：$19.00

訂閱　（包括郵費）

空郵（亞洲區；不包括日本）

一年（25期）：$1835.00
半年（13期）：$954.20

空郵（其他國家；包括日本）

一年（25期）：$2080.00
半年（13期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）

一年（25期）：$1167.50
半年（13期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）

一年（25期）：$1325.00
半年（13期）：$689.00

平郵（其他國家；包括日本）

一年（25期）：$1350.00
半年（13期）：$702.00

第1-17期經已停止接受郵購

海外訂閱／補購表格

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿

年齡：＿＿＿＿＿＿＿＿

郵寄地址（*請用英文正楷書寫*）：＿＿＿＿＿＿＿＿

本港聯絡人：＿＿＿＿＿＿＿＿

聯絡人地址：＿＿＿＿＿＿＿＿

聯絡人電話：＿＿＿＿＿＿＿＿

支票號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿

☐補購

補購期數	數量 ×	單價 =	金額（HK$）
	×	= $	
	×	= $	
郵費	×	= $	
		合計HK$	

☐訂閱

本人欲自第＿＿＿期開始訂閱《遊戲誌》：

郵寄方式（*請在適用方格處加上X號*）

空郵（亞洲區；不包括日本）
☐ 一年（25期）：$1835.00
☐ 半年（13期）：$954.00

空郵（其他國家包括日本）
☐ 空郵一年（25期）：$2080.00
☐ 空郵半年（13期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）
☐ 一年（25期）：$1167.50
☐ 半年（13期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）
☐ 一年（25期）：$1325.00
☐ 半年（13期）：$689.00

平郵（其他國家包括日本）
☐ 一年（25期）：$1350.00
☐ 半年（13期）：$702.00

年末年始！

1996年度《遊戲誌》最受歡迎遊戲直選

選出五大部門最佳遊戲

畫面部門　音樂部門　人物／機械部門
遊戲性質分類BEST 3　最受歡迎遊戲BEST 10

大獎十名：各獲 SATURN 冬季限定版主機一部

其他豐富獎品陸續有來，留意下期公布

又是年末年始的大日子，一如往年一樣，《遊戲誌》再次邀請各位讀者，選出今年最受歡迎的遊戲。今年的選舉分為兩大機種部門——PlayStation部門及SATURN部門，今期就先刊出PlayStation部門的直選表格。

本來，NINTENDO 64在今年推出，亦推出了好些值得獲獎的遊戲，不過由於該機推出時間尚短，遊戲數量不跟其他機種相差太懸殊，為免有不公平及「分豬肉」的現象出現，推選委員會決定留待下屆選舉才增設N64部門。

同樣地，參加這次選舉的讀者，均有機會獲得豐富獎品。不要錯過這得獎機會，填妥參加表格，寄來香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓「遊戲誌遊戲直選PS部門」，選出你最愛的遊戲吧！

PlayStation部門截止日期：1997年1月3日
SATURN部門截止日期：1997年1月17日
公布日期：1997年1月31日（第42號）

歡迎影印本表格參加
SATURN部門直選表格下期刊出

PlayStation部門

（收錄期間：1995年12月4日至1996年12月6日）

ACT（34作）

1 AIR ASSAULT
2 BLOOD FACTORY
3 BRAIN DEAD 13
4 GEX
5 JOHONY BAZOOKATONE結他小子捉鬼記
6 JUMPING FLASH 2
7 KADKLOWN IN CRAZY CHASE 2
8 LITTLE BIG ADVENTURE小小大冒險
9 LODE RUNNER
10 LOMAX大冒險
11 LONE SOLDIER
12 PAPRAPA THE RAPPA
13 PIT BALL
14 PO'ed
15 PROJECT OVERKILL
16 THE FIREMAN 2
17 TIME COMMANDO
18 TWISTED METAL
19 七水晶傳説
20 方塊小子
21 古惑狼
22 叮噹 大雄與復活之星
23 伍右衛門-宇宙海盜艾哥京古
24 自殺仔天堂
25 吞食天地II赤壁之戰
26 洛克人X3
27 風雲悟空忍傳
28 時空少女與忍者疾風
29 剪影物語SILHOUETTE STORIES
30 盜墓者TOMB RAIDERS
31 超級瘋狂爬樓
32 詩
33 頓斯拿君
34 對決！童話園地

ARPG（3作）

35 DEFCON 5
36 KING'S FIELD III
37 WOLKSNKRATZER審判之塔

AVG（40作）

38 ALONE IN THE DARK 2
39 BIO HAZARD
40 CG傳説
41 CRAZY ONE
42 DEATH MASK
43 DESERTED ISLAND
44 DISC WORLD
45 NIGHTRUTH闇之扉
46 OVER BLOOD
47 POLICENAUTS
48 RING OF SIAS
49 SNATCHER
50 STONE WALKER
51 THE DEEP
52 VOICE PARADICE EXCELLA
53 WELCOME HOUSE
54 ZORK I
55 七間秘館
56 土器王紀
57 厄～友情談疑
58 天地無用～登校無用
59 北斗之拳
60 生化悍將
61 回歸魔域
62 妖魔BUSTERS
63 那！也是　這？也是　桃太郎
64 亞娜姆之牙～獸族十二神徒傳説
65 東方珍遊記
66 東京DUNGEON
67 東京SHADOW
68 金田一少年之事件簿～悲報島新的悲劇
69 雨月奇譚
70 時空偵探DD
71 迷離夜症候群～究明編～
72 迷離夜症候群～探索編～
73 偵探神宮寺三郎
74 黃磚路
75 黑之十三
76 暗黑巫師
77 學校恐怖新聞S

ETC（43作）

78 3D動物園
79 ATHENA家庭盤
80 DEPTH
81 DX人生遊戲
82 eexy life EAST ENDxYURI
83 IREM經典街機遊戲
84 LULU
85 MIRACLE WORLD
86 NAMCO MUSEUM VOL. 2
87 NAMCO MUSEUM VOL. 3
88 NAMCO MUSEUM VOL. 4
89 PINBALL FANTASIES DELUXE
90 POLICENAUTS私人珍藏集
91 STUDIO P
92 THE心理GAME
93 ToPoLo
94 太陽之尾
95 心跳回憶私人珍藏集
96 日本物產街機CLASSIC
97 占都物語第一章
98 去吧心理學～心中告訴你戀愛・結婚・人生
99 四柱推命
100 矢追純一極秘PROJECT 追踪UFO
101 宇宙豪商傳 爆裂商人
102 沒有約會的女孩奧林匹斯
103 花札GRAFFITI戀戀物語
104 虎膽龍威三部曲
105 祇園花
106 美國橫斷超級問答
107 英語之鐵人
108 迷宮創造者DUNGEON CREATOR
109 設計衛門PLUS
110 雪人SNOWMAN
111 魚樂無窮2夏之回憶
112 無限生機LIVE SCAPE
113 微暗
114 熊之豬太郎
115 龍珠Z偉大的龍珠傳説
116 謎王
117 爆笑！吉本問題王決定戰DX
118 競馬最勝之法則'96 VOL.1
119 櫻桃小丸子
120 鐵道王'96 百萬富翁

FIG（36作）

121 ADVANCED V.G.
122 ASUKA 120% SPECIAL BURNING FEST.
123 CRITICOM危機戰士
124 DOUBLE DRAGON雙截龍
125 FIGHTING ILLUSION
126 FIST
127 GALAXY FIGHT
128 HEAVEN'S GATE
129 IRON & BLOOD
130 KILLING ZONE
131 MEGATUDO2096
132 NINKU-忍空-
133 PRIMAL RAGE
134 Q版鬥神傳
135 RISE OF ROBOT 2
136 ROBO・PIT
137 SLAM DRAGON
138 STAR GLADIATOR星鬥士
139 TOBAL NO.1
140 VAMPIRE魔域戰士
141 少年街霸
142 少年街霸2
143 幻影鬥技
144 水滸演武
145 侍魂斬紅郎無雙劍
146 美少女戰士SAILORMOON SUPERS真主役爭奪戰
147 拳皇'95
148 格鬥恐龍
149 浪客劍心～維新激鬥編
150 鬥神傳2
151 鬥神傳2 PLUS
152 超能力大戰PSYCHIC FORCE
153 亂馬1/2格鬥復興
154 龍爭虎鬥2
155 龍爭虎鬥3
156 鐵拳2

MOV（1作）

157 STREET FIGHTER II MOVIE

PUZ（34作）

158 3D旅鼠大冒險
159 BRMING KIDS
160 BUILDING CRUSH
161 CLOCKWORKS
162 GRILL LOGIC
163 JEWELS OF THE ORACLE
164 KURU KURU TWINKLE
165 LOGIC PUZZLE彩虹鎮
166 MAGICAL DROP
167 NuPa
168 POSIT
169 PUZZLE BOBBLE 2
170 SPU
171 SUPER PUZZLE FIGHTER II X
172 TERTRIS X
173 unStack
174 VADIUMS
175 女子高生之放課後……PUNKUNPA
176 心跳回憶對戰PUZZLE蛋
177 日文SCRABBLE
178 史萊姆方塊通 決定盤
179 究極之倉庫番
180 泡泡龍和彩虹島
181 拼圖島
182 推磚少女
183 塔克拉瑪干～敦煌傳奇
184 新型動畫砌圖
185 對戰PUZZLE蛋
186 撞磚
187 醒覺吧！戰球王
188 謎魔界村
189 蟲之居所
190 繪畫邏輯 2
191 續自殺仔

RAC（28作）

192 BURNING ROAD
193 C1 CIRCUIT
194 CIRCUIT BEAT
195 CYBER SPEED軌道賽車
196 DEADHEAT ROAD
197 DESTRUCTION DERBY
198 DESTRUCTION DERBY 2
199 DRIFT KING首都高BATTLE
200 ESPN EXTREME GAME
201 GALLOP RACER 飛翼騎師
202 HI-OCTANE
203 HYPER RALLY
204 IMPACT RACING衝擊賽車
205 INTERNATIONAL MOTO-X
206 JOCKEY ZERO
207 MACH GO!GO!GO!賽車小英豪
208 OVER DRIVIN' DX
209 Q版賽車
210 RACE DRIVIN' A GO!GO!
211 RAGE RACER
212 ROAD RASH
213 VMX RACING越野電單車大賽
214 WIPE OUT
215 WIPE OUT XL
216 卡通賽車2
217 全日本GT選手權改
218 冼拿高卡車
219 蛭子能收之大穴競艇

RPG（9作）

220 SPECTRAL TOWER奇異之塔
221 大冒險
222 女神異聞錄～PERSONA
223 幻想水滸傳
224 王宮之秘寶TENSION
225 里美之謎
226 波洛古羅斯物語
227 彈珠傳説
228 藍森林物語～風之封印

SLG（60作）

229 ANGEL GRAFFITI
230 ANGELIQUE SPECIAL
231 AUBIRDFORCE
232 CARNAGE HEART
233 CIVILIZATION新世界七大文明
234 CLASSIC ROAD
235 CRW鎮暴特勤隊
236 EPS山本智亞
237 EPS水谷純子
238 EPS仲間由紀惠
239 EPS角田智美
240 EPS森川由紀子
241 ETERNAL MELODY永遠之旋律
242 FIRST QUEEN IV
243 GOTHA II 天空之騎士
244 KING OF PARLOR
245 KING OF STALLION
246 MARU PURANA
247 NEO PLANET
248 NOEL
249 PANDORA PROJECT
250 PANZER GENERAL
251 PHOTO GENIC
252 POTESTAS政治狂想曲
253 SIMULATION ZOO
254 TFX
255 THE TOWER BOUNS EDITION
256 TURF WIND'96
257 WINNING POST 2 PROGRAM'96
258 WINNING POST 2光榮賽馬2
259 WINNING POST EX
260 WIZARD'S HARMONY
261 三國志英傑傳
262 大航空時代'96
263 大戰略PLAYER'S SPIRIT
264 女主角之夢
265 小貓小狗WONDERFUL
266 太閣立志傳II
267 水滸傳　天命之誓
268 主題公園
269 史萊姆育成
270 刻命館
271 卒業CROSSWORLD
272 卒業R
273 怪獸戰記
274 昇龍三國演義
275 信長之野望　天翔記
276 信長之野望RETURNS
277 春風戰隊V-FORCE
278 皇龍三國演義
279 真愛物語TRUE LOVE STORY
280 純種馬的榮冠
281 偶像誕生IDOL PROMOTION
282 提督之抉斷II
283 童夢之野望
284 結婚～MARRIAGE～
285 愛天使傳説WEDDING PEACH
286 銀河少女警察2086
287 戰亂
288 魔法少女FANCY COO

SOC（8作）

289 ACTUA SOCCER
290 FIFA 96足協足球96
291 J LEAGUE實況WINNING ELEVEN 97
292 SUPER FOOTBALL CHAMP
293 日本足球聯賽VIRTUAL STADIUM'96
294 世界足球WINNING ELEVEN
295 足球小將J
296 阿特蘭大奧運足球

SPT（36作）

297 BIGHURT棒球
298 BOTTOM OF THE NINES
299 COOL BOARDERS
300 FISH EYES
301 HYPER FINAL MATCH TENNIS
302 HYPER亞特蘭大奧運會
303 LAKE MASTERS
304 LEADING JOCKEY HIGHBRED
305 MASTERS新　遙遠的AUGUSTA
306 NBA JAM TOURNAMENT EDITION
307 NBA LIVE'96
308 NBA POWER DUNKERS
309 NBA POWER DUNKERS 2
310 OLYMPIC SUMMER GAMES奧林匹克夏季大賽
311 PGA TOUR 96
312 PLAY STADIUM
313 SLAM JAM'96
314 SMASH COURT
315 TECMO SUPER BOWL
316 THE OPEN GOLF
317 TOLAMENT LEADER
318 TOTAL NBA '96
319 V-TENNIS 2
320 VICTORY SPIKE
321 VIRTUAL摔角
322 WORLD CUP GOLF
323 WORLD STADIUM EX
324 WRESTLE MANIA
325 火炎摔角'96
326 光榮的FAIRWAY
327 松方弘樹世界釣魚樂
328 炎之15項目 阿特蘭大奧運會
329 冠軍摔角手現場實況
330 拳聖
331 海岸垂釣
332 釣魚傻瓜日誌

SRPG（6作）

333 ARC THE LAD II
334 FEDA REMAKE!
335 VANDAL HEARTS失去的古代文明
336 信長疾風記-煌
337 第四次超級機械人大戰S
338 傳説之ORGE BATTLE

STG（51作）

334 AIRGRAVE
335 ALIEN TRILOGY
336 ASSAULT RIGS突擊戰車
337 BELTLOGGER 9
338 CHAOS CONTROL
339 CREATURE SHOCK
340 DEATH WING
341 DESCENT
342 DOOM
343 ETREME POWER
344 EXPERT
345 EXTER BRIGHT
346 FINAL DOOM
347 FINALIST
348 GALAXIAN3
349 GEBOCKERS
350 GRADIUS DELUXE PACK
351 GUNBIRD
352 GUNSHIP
353 HARD ROCK CAB
354 HORNED OWL
355 KILEAK, THE BLOOD 2
356 MIGHTY HITS
357 NOVA STORM
358 PD ULTRAMAN INVADER
359 REVOLUTION X
360 SD高達侵略者
361 SEXY沙鍋曼蛇
362 SHELL SHOCK
363 SHOCK WAVE
364 SIDEWINDER
365 SONIC WING SPECIAL
366 STRIKERS 1945
367 THUNDER HAWK II
368 TOP GUN FIRE AT WILL!
369 VECHICLE CAVALIER機動騎士
370 VIEW POINT
371 WOLF FANG空牙2001
372 幻影時光射擊遊戲
373 吸塵小子
374 東亞PLAN射擊BATTLE
375 空中戰士
376 首領蜂
377 哥布拉THE SHOOTING
378 通天閣
379 痛快！SLOT SHOOTING
380 超兄貴 究極無敵銀河最強男
381 銀河飛將III
382 機動戰士高達VERSION 2.0
383 鋼鐵靈域
384 鐵甲飛空團

TAB（27作）

385 3D ULTRA PINBALL
386 CHESS MASTER
387 NAMCO麻雀
388 POWER RANGERS PINBALL
389 SANKYO FEVERDOWN TOWN劇場
390 SANKYO FEVER實機模擬
391 SUPER CASINO SPECIAL
392 VICTORY ZONE 2
393 VIRTUAL SIMULATION彈珠機之夢
394 小島武夫 麻雀帝王
395 井出洋介名人之新實戰麻雀
396 月下之棋士～王龍戰
397 古典圍棋集 四神之卷
398 必殺彈珠機STATION
399 本格4人對打藝能人對局麻雀
400 本格麻雀之徹萬SPECIAL
401 我愛彈珠機
402 美少女雀士II LIMITED
403 鬥牌傳
404 專業麻雀　極PLUS
405 麻雀大會II SPECIAL
406 麻雀戰術
407 新幸運騎士
408 極大道棋
409 爆烈HUNTER麻雀SPECIAL
410 蘋果棋世界
411 鐵球TRUE PINBALL

《遊戲誌》最受歡迎遊戲直選
PlayStation部門
直選表格

請為每個部門選出5個遊戲，並把有關遊戲的編號填於格內

畫面部門：	1.	2.	3.	4.	5.
人物／機械部門：	1.	2.	3.	4.	5.
音樂部門：	1.	2.	3.	4.	5.
總合部門：	1.	2.	3.	4.	5.

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿　年齡：＿＿＿＿

性別：＿＿＿＿　身份證號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿　聯絡電話：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿



聖誕前夕普世歡騰大送特送

5 PSYCHOPAD JD. 縱橫無敵有獎遊戲
7 96遊戲全民直選大送SS冬季限定版主機
35 FINAL CAMPIAGN CD FANTASY

歷險遊戲攻略共冶一爐

36 ENEMY ZERO
羅娜又嚟喇
44 CLOCK TOWER 2
半夜三更賣牛雜
48 金田一少年之事件簿
完完全全完美攻略

新GAME速報

10 SEGA SUPER CAR
勁抽！背景啲魚會游水㗎！
12 街頭霸王EX
小心！SUPER COMBO FINISH——隕石襲地球
14 街頭霸王III
上集阿隆17歲，今集好似後生咗……
16 REAL BOUT 餓狼傳說 SPECIAL
傑斯大人今次唔會番生嘞啩？
18 DAYTONA USA CIRCUIT EDITION
衝呀！衝呀！衝呀！
20 WILD ARMS
發售前超序章攻略
22 亂馬1/2格鬥復興
OH! MY GOD!
24 VATLVA
六個人六種玩法六種死法
26 神奇計劃J2
與人相處真複雜
28 實況多嘴沙鍋曼蛇
專講無謂嘢
29 HEAVEN'S GATE
竟然有花小路KURARA
30 VICTORY GOAL WORLDWIDE EDITION
一腳送你去大西洋
31 今個冬天SATURN盛放
SATURN冬季新作速報

攻略一族

64 ARC THE LAD II
隱藏角色好快出現
74 TOMB RAIDERS
孭住千六發子彈通山跑……
82 BELTLOGGER 9
最後大佬大過自己幾大十倍
86 AUBIRD FORCE
擊滅敵方最強艦隊
98 RAGE RACER
最後的三部賽車（唔係隱藏車）好快，不過好貴
104 銀河英雄傳説
未搶伊捷倫都可以交換人質？
112 RIGLORD SAGA 2
大團圓結局，一天光晒
118 拳皇'96
圖解香港拳皇誕生
126 遊戲研究坊
《女神異聞錄》考究學

遊戲玩家有話說

5 徵稿
34 海外訂閱
128 電腦遊園地
無腳高達戰賭神
133 遊戲配件睇真D
點至算係最強手掣？
134 STREET FAXER II
136 街頭GAME霸王
137 遊戲跳蚤市場
140 電腦遊戲信箱
142 懊惱GAME你教
144 秘技工場
146 無責任新GAME評壇
150 新GAME時間表
156 補購

賞心樂事

6 尊賣新聞
158 遊戲小說
POLICENAUTS、野野村醫院的人們
162 編者話

隨刊附送

GAME PLAYERS EX
猛料如雲

A1 SHINING THE HOLY ARK
記住！唔係《光明與黑暗》嘅續集
A3 AIRS ADVENTURE
點解唔俾埋機械設定筆錢出隻《五星》？
A5 藍森林物語～風之封印
一人分飾兩角
A7 SPEED KING
賽車？賽艇？賽飛機？
B1 大運動會
沒有魔鬼教練，哪會有真由美

機種


3DO

街機

任天堂

PC-FX

GAME BOY

GAME GEAR

世嘉 CD

世嘉五代

NEO · GEO

PC ENGINE

PC 個人電腦

PLAY STATION

超級任天堂
SATURN
NINTENDO 64

遊戲性質

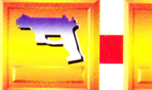
ACT 動作遊戲
FIG 對戰格鬥遊戲
RPG 角色扮演遊戲
ARPG 動作角色扮演遊戲
SRPG 戰略角色扮演遊戲

AVG 歷險遊戲
SLG 戰略／模擬遊戲

SPT 體育遊戲
SOC 足球遊戲
RAC 賽車遊戲
STG 射擊遊戲
PUZ 智力遊戲
TAB 桌上遊戲
MOV 電影
EBOOK 電子圖書
ETC 其他遊戲

其他

2P. 雙打
MPLY 多人參與
MEM 需記憶卡／有記憶進度功能
LNK 通訊對戰

不適合十八歲以下人士

對應光線鎗

對應滑鼠

對應軟盤

對應ANALOG控制桿

B3 真愛物語TRUE LOVE STORY
現今世界真愛是否還存在?

B5 ZEIRAM ZONE
森山佑子靚得多

B6 KADKLOWN IN CRAZY CHASE 2
滿地釘滿地汽水罐 滿地蕉皮隨便享用

B7 ROCKMAN 8
好有新鮮感

使用本書時之注意事項

1. 因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2. 閱讀時請與本書保持一定距離。
3. 長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1～2小時休息10～15分鐘。
4. 由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強裂震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5. 請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、潑水拭抹本書。
6. 由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影象，大家可慳番啖氣。

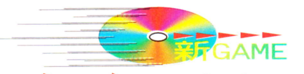
為健康著想之注意事項

- 請避免於疲倦時或睡眠不足時閱讀本書。
- 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
- 有部分人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外、若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查（當然，生死與否與本刊無關）。

◆PUBLISHER／CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ◆EDITORIAL TEAM／MICKEY CHAN、JAMES WONG、ARES LEE、CHAN WIDDON、赤目黑龍、FUKUDA、天草四郎時貞、山寺良牙、阿三◆FREELANCE WRITER／ZAC、SPYDER ◆COVER DESIGN／子濃 ◆GRAPHIC DESIGN／子濃、SING、FAI ◆GRAPHIC ARTWORK／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD. ◆COLOUR SEPARATION／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.、EPS PRODUCTION LTD. ◆PRINTING／PREMIER PRINTING GROUP LIMITED ◆DISTRIBUTION AGENT／TAK KEUNG KEE(NEWS HAWKER)、INFO RESOURCES LTD. (COMICS BOOK SHOP & GAME SHOP) TEL:(852)2866-9866 ◆ ADVERTISEMENT／NELSON CHAI TEL:(852)2527-8665
GAME PLAYERS MAGAZINE PUBLISHED BY CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ADDRESS: 7/F, FOOK LEE COMMERCIAL CENTRE, TOWN PLACE, 33 LOCKHART ROAD, WANCHAI, HONG KONG.
TEL:(852)2380-2223 FAX:(852)2507-5175
EMAIL ADDRESS:cineaste@glink.net.hk

遊戲索引（本索引以遊戲種類及筆畫排序）

ACT
KADKLOWN IN CRAZY CHASE 2 ..... B6
ROCKMAN 8 ..... B7
TOMB RAIDERS 74
VATLVA 24
ZEIRAM ZONE B5
AVG
CLOCK TOWER 2 44
ENEMY ZERO 36
POLICENAUTS 158
同窗會 130
金田一少年之事件簿 48
神奇計劃 J2 26
野野村醫院的人們 160
FIG
HEAVEN'S GATE 29
REAL BOUT 餓狼傳說 SPECIAL 16
拳皇 '96 118
街頭霸王 III 14
街頭霸王 EX 12
亂馬 1/2 格鬥復興 22
MOV
SILENT MOBIUS 132
PUZ
MOUDYA 金幣方塊 31
RAC
DAYTONA USA CIRCUIT EDITION 18
GRID RUNNER 31
RAGE RACER 98
SEGA SUPER CAR 10
SPEED KING A7
STREET RACER EXTRA 31
VIRTUA 競艇 31
RPG
AIRS ADVENTURE A3
SHINING THE HOLY ARK A1
TERRA PHANTASTICA 31
WILD ARMS 20
女神異聞錄 126
藍森林物語～風之封印 A5
SLG
AUBIRD FORCE 86
GUNDAM TACTICS 129
大運動會 B1
水滸傳～天命之誓～ 31
真愛物語 TRUE LOVE STORY B3
銀河少女警察 2086 31
銀河英雄傳說 104
SOC
VICTORY GOAL WORLDWIDE EDITION 30
SRPG
ARC THE LAD II 64
RIGLORD SAGA 2 112
STG
BELTLOGGER 9 82
實況多嘴沙鍋曼蛇 28
TAB
賭神 128
蹦蹦跳麻雀 31



這便是MODEL 3的強橫實力！！





論現今街機底版性能，到現時為止最利害的可説非SEGA的「MODEL 3」莫屬了。而於賽車遊戲這範籌上，遊戲的成敗除遊戲本質外，最大的賣點當然便是精巧的賽車及細緻的畫面吧，因此以「MODEL 3」的實力來説可説是完全適合用於賽車遊戲。近年，隨着《DAYTONA USA》及《SEGA RALLY CHAMPIONSHIP》的推出及受到廣大機迷的歡迎，故SEGA的賽車遊戲可説已是信心的保證。不過，另一方面各位又有否記得十年前SEGA的另一經典作品《OUTRUN》呢？相信機齡超過十年的讀者應仍記得那令玩家投入度大增的體感系統吧，而令人與奮的是SEGA快將推出的勁作《SUPERCAR SCUD RACE》除承繼了《DAYTONA USA》及《SEGA RALLY CHAMPIONSHIP》的所有優點外，更與《OUTRUN》一樣裝有體感系統，而且更是「D.R.M.SYSTEM」！至於據早陣子曾於日本試玩過這遊戲的PUYU神表示，這遊戲只能用正！正！正！來形容，看來各位擁躉們是時候練定車了。

真實的賽車型號

近年SEGA的賽車遊戲已差不多全使用真實型號，此策略的好處便是可安全滿足機迷們的要求，同時令投入度大增。而於《SUPERCAR SCUD RACE》中，玩者可選用的四台賽車便是於「GT賽」中出戰的型號，加上「MODEL 3」的雄渾實力，遊戲中的賽車更見金屬感及實感，可説完全擺脱以往「塑膠車」的問題。



McLaren F1



PORSCHE 911 GT2



DOOGE VIPER



FERRARI F40

遊戲的四種視點



主觀視點



車廂視點



車後視點



後上方視點

左右軚都得



從車廂視點中可看到賽車的基本設定是左軚的，但這麼一來玩開右軚的玩家便可能會因不習慣而難以「睇位」，故為照顧到不同玩家的習慣，遊戲便設有調教軚盤位置的功能，玩家只要在進行遊戲時切換車廂視點，之後再按選擇車廂視點的鍵便可順序選擇左、右軚，甚至放於正中也行。

甚麼是D.R.M.SYSTEM？



「D.R.M.SYSTEM」，全寫是「DIRECT ROLLING MOTORIZED SYSTEM」，簡單點來説是一個為「MODEL 3」度身製造的全新體感系統，當裝置後遊戲機的座艙便會依據遊戲中賽車的狀態作出對應移動。而於《SUPERCAR SCUD RACE》中，機體的移動及軚盤的反應也完全根據真實的賽車數值設定，故玩家可説前所未有地可從體感感受到不同賽車的特性。

鳴謝：威利電子遊戲機有限公司、太田娛樂有限公司

無話可說的畫面



於最新版底「MODEL 3」的性能下，《SUPERCAR SCUD RACE》的遊戲畫面可說精彩到極點，遊戲中玩家除可完全「看清前路」外，如再稍加留意便更可發現到「MODEL 3」的精妙之處。因為，在比賽時玩者竟可在這高速畫面中清楚地看到飛機經過，而且更利害的是當穿過水族館時更可看到水箱中的魚是會游水的！

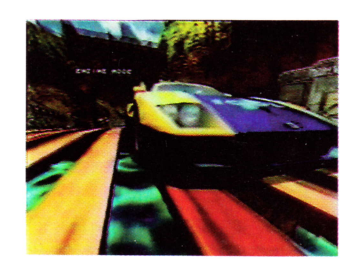
賽道4＋1

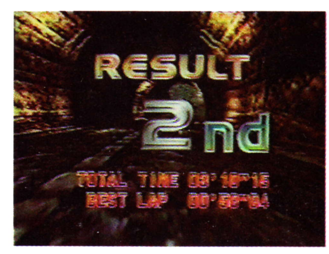


於遊戲中，玩者便共可選三個級別的賽道，當中分別是「初級」、「中級」及「高級」，但在賽道選擇上卻又共可選擇四條之多。至於原因便是於「初級賽道」中是會再分為「日間」與「晚上」兩條的，而且在設計上更完全是兩條賽道，絕不像以往般只是環境是日間或是晚上，由此可見有關方面對於此作可說信心不小。

皇者之圈

以往，賽車遊戲中當玩家勝出後通常只是「拿拿臨」簽名便完事，但在《SUPERCAR SCUD RACE》中，當玩家勝出後遊戲竟會出現真實賽車中的皇者之圈，賽車竟會自行再跑一圈。對於喜愛賽車的玩家來說，這可是一個十分過癮的安排。





遊戲中的四條賽道

BEGINNER (NIGHT) SHORT



BEGINNER (DAY) SHORT







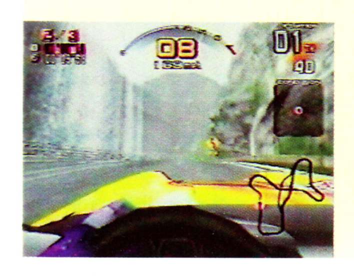


MEDIUM MEDIUM



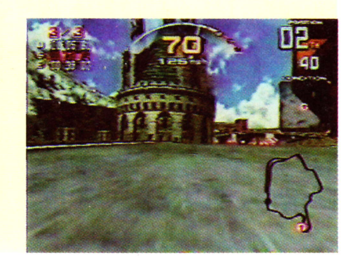
EXPERT LONG













CAPCOM 新作速報（1）

街頭霸王 EX



遊戲簡介

CAPCOM推出的遊戲其實非常多元化，不過始終以對戰格鬥遊戲最為玩家們熟悉，所以以數量而言，對戰格鬥遊戲是CAPCOM 推出得最多的遊戲類形。而其中推出得最多的便是《街頭霸王》系列了，這系列真是可以稱得上是「經典中的經典」，而這次推出的第十一作《街頭霸王 EX》便可以說是在經典中的一個大突破。

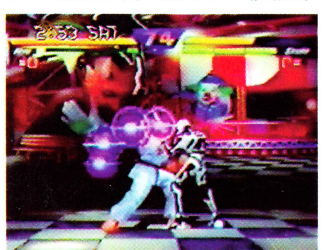
在CAPCOM所推出過的對戰格鬥遊戲之中，便只有早前的《STAR GLADIATOR》一隻是以 3D 來製作的對戰格鬥遊戲，而事實上《STAR GLADIATOR》所帶出來的反應表示出CAPCOM是絕對有能力製作3D遊戲的，所以這次推出《街頭霸王 EX》可以說是將《街頭霸王》帶到另一個新的世界之中，亦可以說是將《街頭霸王》帶向新的光榮之中。

●新的系統●

由於《街頭霸王 EX》是一隻 3D 對戰格鬥遊戲，所以有很多方面也可以有新的發展，在遊戲的系統之上更加加入了不少新的元素，使遊戲的可玩性大大提高，亦使玩時的樂趣更大。以下便是在《街頭霸王 EX》之中新增的系統：

〈1〉破壞防禦（GUARD BREAK）

在前十作的《街頭霸王》之中，這種稱為「破壞防禦」的攻擊是未曾出現過的，這次終於在《街頭霸王 EX》之中出現了，故名思義，這種「破壞防禦」的攻擊便是破壞對手的防禦體勢，而且這種攻擊是完全不能防禦的（避開除外），在被擊中後，對手便會完全變成「動彈不能」，之後玩者便可以再使用其他的必殺技又或是超必殺技來好好的「招待」對手了。這是非常見效的一種攻擊，而且會使敵人受到極大的創傷。這種「破壞防禦」的攻擊是每個人物也有的，所以玩者不用擔心會選用一些沒有這「好用招式」的人物。



■ 這便是 RYU 的破壞防禦。



■ ZANGIEF的破壞防禦是這樣的。





■ GUILE 的「蹦身」破壞防禦。



■ KEN 的破壞防禦則以腳來發動。

〈2〉SUPER CANCLE

除了「破壞防禦」之外，在《街頭霸王 EX》之中有另一種非常厲害的系統，那便是「SUPER CANCLE」，在以往的對戰格鬥遊戲之中，玩者所使用的「超必殺技」是絕對不可以中途「完事」的，而且很多時會「MISS」，當然，在《街頭霸王 EX》之中的「SUPER CANCLE」並非為此而設。這種稱為「SUPER CANCLE」的系統是當玩者在使用「SUPER COMBO」之時，可以中途停止出招，而其實際用途是讓玩者可以更「切實」地攻擊敵人，當玩者中斷 SUPER COMBO 之後，是可以再駁上另一招的 SUPER COMBO 或其他招式，只要技術好的話，這「一招」可以連綿不絕，將對手打至死去活來。

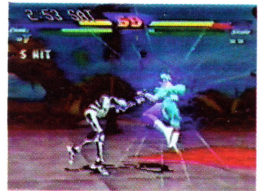
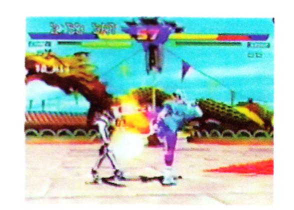


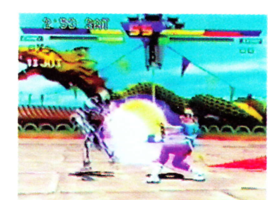




■這是 DOCTRINE DARK 的 SUPER COMBO 。

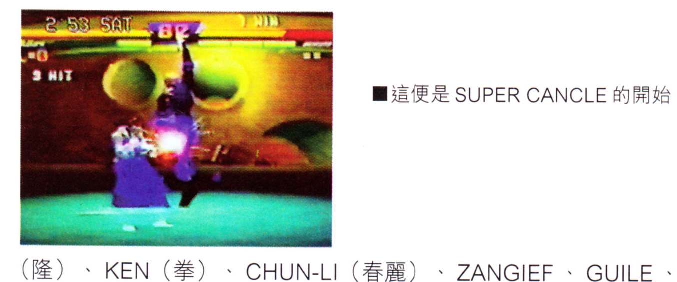
鳴謝：CAPCOM ASIA



■ 春麗的 SUPER CANCLE：百裂腳→千裂腳→氣功掌。



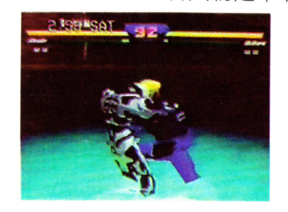


■這便是 SUPER CANCLE 的開始

新的人物・新的招式

在新的遊戲之中當然要有新的人物才像樣，而在《街頭霸王EX》之中當然亦會有新的人物，在《街頭霸王EX》之中共有十名人物，其中有新人物也有令玩家們懷念的舊人物，他們分別是：RYU（隆）、KEN（拳）、CHUN-LI（春麗）、ZANGIEF、GUILE、SKULLOMANIA（新人物）、PULLUM PURNA（新人物）、DOCTRINE DARK（新人物）、HOKUTO（新人物）和CRACKER JACK（新人物），這些新的人物各有特色，不過，玩者不難在這些新人物之中看到大家熟悉的人物的影子，大家可會有此感覺呢？

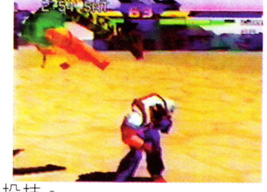




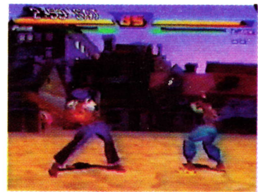


■ SKULLOMANIA 的投技十足體操動作。



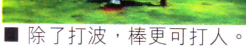
■ 這便是 CRACKER JACK 的投技。



■ CRACKER JACK 的「棒」可以「打波」。



■ 除了打波，棒更可打人。







■ HOKUTO 的投技十足「香澄」的一樣。

不要以為有五位新人物，CAPCOM便會忘記那些舊人物，在舊物方面，也有一些變化，就如他們使用的招式便是了，如果以招式而言，人物的招式數目是少了一些的，不過在出招方面則有了一些的變化，這樣便不會使玩者有「舊」的感覺。




■ PULLUM PURNA 的連續技不俗吧！




■ 春麗的空中投依然那麼厲害。

■ ZANGIEF 的新投技充滿破壞力。

■ 這是 GUILE 的空中投。

■春麗的成名絕技依然健在。



CAPCOM 新作速報（2）

街頭霸王 III NEW GENERATION



在CAPCOM的對戰格鬥遊戲世界之中，相信最為熟悉的遊戲非《街頭霸王》系列莫屬，這系列的遊戲自 1987 年推出的初代《街頭霸王》開始，一直受到廣大遊戲機迷的愛戴，而且人數有增無減，所以其續集也源源不絕，而這次推出的《街頭霸王 III NEW GENERATION》便是這系列的第十二作了，而且是使用 CPS3 的，所以水準一定會不俗。在前十一作之中，主角也是「RYU」和「KEN」，這集亦不例外，所以大家又可以再一次看到他們二人的勇姿了。

在最新的《街頭霸王 III NEW GENERATION》之中，除了 RYU 和 KEN 之外，舊人物方面似乎是完全被「放棄」了，當然，大家最關心的是有多少新人物，直到現時為止，已公開了的新人物有四人，他們分別是「DUDLEY」、「YUN」、「ALEX」和「IBUKI」，然而這四位新人物的特性到現在仍是一個未知的謎。



■ RYU 和 KEN 仍是遊戲的主角。



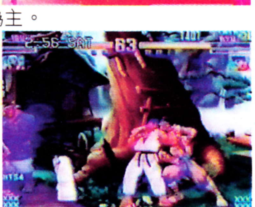
■ 新人物 YUN 的攻擊以腿攻為主。

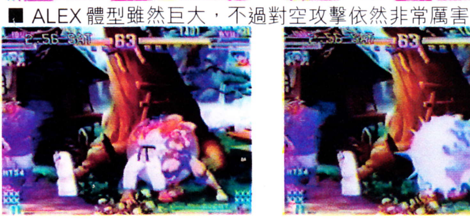






■ ALEX 體型雖然巨大，不過對空攻擊依然非常厲害。









■ IBUKI 這女子高中生的投技非常恐怖。









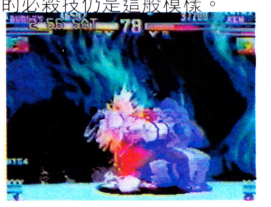


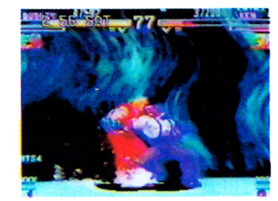
■ 果然，像 ALEX 這等「大隻佬」的必殺技仍是這般模樣。











■ 這便是 DUDLEY 的 SUPER COMBO 。





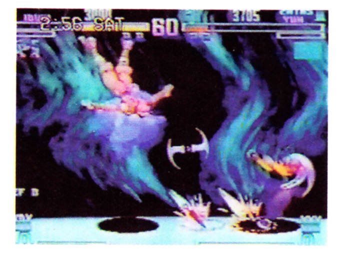




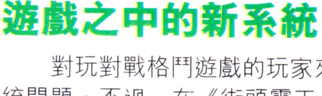
■ DUDLEY 的必殺技非常霸道。

鳴謝：CAPCOM ASIA





■ IBUKI 的攻擊似乎是以空中為主。

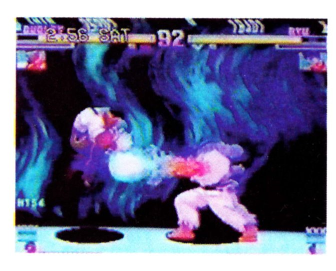


遊戲之中的新系統

對玩對戰格鬥遊戲的玩家來說，最令他們擾心的是遊戲的系統問題，不過，在《街頭霸王 III NEW GENERATION》之中，似乎並沒有其麼特別新的系統存在，雖然好像沒有甚麼的新系統，但是「SUPER COMBO FINISH」依然存在，而且在《ZERO》和《ZERO 2》有「ZERO COUNTER」，那麼這《街頭霸王 III NEW GENERATION》又會否有「COUNTER 技」呢？在遊戲之中最有特色的便是在玩者使出「SUPER COMBO」之時，畫面會完全改變，使玩者有一種「另類」的感覺。









■使用「SUPER COMBO」之時背景會完全改變。



■ SUPER COMBO FINISH 比《少年街霸》更華麗。

除了背景不同之外，《街頭霸王 III NEW GENERATION》和以前最不同之處是每個人物也有三招的「超必殺技」，可是玩者在遊戲之中是不可以使用全三招的，因為在人物選擇時玩者便要同時選擇使用那一招「超必殺技」，這是遊戲之中最大的改動，而這點可能便是會令玩者最傷腦筋的了，究竟選哪一招好呢？

新的招式

在所有的對戰格鬥遊戲之中，人物的必殺技亦是相當受重視的，而在《街頭霸王 III NEW GENERATION》之中，所有的舊人物也有一定份量的新据使用，除了是一般的攻擊之外，就連投技方面也有全新的出現，再加上其他新人物、新招式，《街頭霸王 III NEW GENERATION》這遊戲一定會使玩者耳目一新。







■ RYU 的巴投也改變了不少。









■ 這是 KEN 其中的新招。









截稿前最後通諜！！！終於有料到！！！



ZAC話：一直「冇料到」嘅《REAL BOUT SPECIAL》終於喺截稿前收到料，家陣就報俾大家。睇嘢啦！！

㊟：本文之遊戲畫面均為開發中畫面，在推出時可能會有所分別

Real Bout FATAL FURY SPECIAL

BY：ZAC

製造商：SNK
發售日：未定
容量：394M

AD FIG 2P.

故事

過去已有很多場宿命之戰展開過了，大家都以超越對手為目標而切磋。又或者，是因為命運弄人而弄出許多壯絕的戰鬥。

已不想再追求上述那些東西了……

現在，那些戰鬥過、受創過、並將自己鍛煉成最上級的格鬥家們也在想：究竟我一直在追求的是甚麼？強橫是……

那些格鬥家們已成為傳說。他們已在其格鬥生涯上畫上終止符。

然而，這世上仍未有過一場完美的戰鬥。他們不感到滿足。戰鬥是……

張開翅膀在天空中任意地飛翔……

於是，那些頂級的格鬥家們便因為那個原因，再次將他們卓越的格鬥本能解放出來。

踏上那個稱為《REAL BOUT 餓狼傳説 SPECIAL》的舞台……

從現有的資料所知，今集的操作基本上與《REAL BOUT 餓狼傳説》一樣，除了對另一戰線攻擊由上集的D掣改為C掣。相信這個改動會令各玩家方便得多，尤其是在對另一戰線攻擊後駁連招。

而另一個改動，就是由三條戰線改回兩條戰線。這改動是廠方考慮到連續技（COMBINATION）攻擊及各種必殺技等設定而實行的。在平時戰鬥時，玩者是會在前方的戰線戰鬥，而只要按D掣便能轉入　面的戰線，再按D掣便會回到前方的戰線，十分簡單的操作。而那些所謂必殺技的設定是甚麼則仍是不明，請留意本誌日後的報道。

至於在《REAL BOUT 餓狼傳説》中的RING OUT系統（OUT OF BOUNDS），在今集中將被刪除，取而代之是會有一些物件放在版邊，至於那些東西有甚麼作用，則仍是一個謎。



另外，今集保留了超必殺技（S.POWER），而人物亦各有兩條體力（與《REAL BOUT 餓狼傳説》一樣），相信應該會有潛在能力（P.POWER）。

系統及基本操作

㊟：以下資料均為開發中資料，在推出時可能會有所分別

基本操作一覽：

→……………………前進
←……………………後退／站立擋格
↑……………………垂直跳
↓……………………蹲下
↗……………………前跳
↖……………………後跳
↙……………………蹲下擋格
↘……………………蹲下前進
→→……………………前衝



←←……………………彈後
輕按↖／↑／↗……小跳躍
A掣……………………拳攻擊
B掣……………………腳攻擊
C掣……………………重攻擊／對另一戰線攻擊
D掣……………………戰線轉移

人物介紹：

在《REAL BOUT 餓狼傳説 SPECIAL》中出場的人物共19人，這19人是由《REAL BOUT 餓狼傳説》中除了傑斯的15名人物，再加上唐福祿（《餓狼傳説》、《餓狼傳説 SPECIAL》）、陳鑫山（《餓狼傳説2》、《餓狼傳説SPECIAL》）、LAURENCE BLOOD（《餓狼傳説2》、《餓狼傳説 SPECIAL》）及 WOLFGANG KRAUSER（《餓狼傳説2》、《餓狼傳説 SPECIAL》、《THE KING OF FIGHTERS'96》）這4人所組成的。

以下，是各人物的簡介：

傳説之狼再現——TERRY BOGARD



經過無數的戰鬥，他已強得可為他的養父報仇。「我的父親是JEFF BOGARD……我已像JEFF那樣強了。」現在他已是頂級的格鬥家，除了欠缺愛情外，他的生活已十分充實。「戰鬥是互相了解的最好方法。每個格鬥家都為自己的某些理由而戰，在戰鬥中便能找到那個答案。」而這次，他便要作他人生中最好的一戰（即所謂「代表作」）了。

鳴謝：COMPUTER PLAZA

只為超越哥哥——

ANDY BOGARD

無論作出何種姿勢，他都沒有露出任何空隙。身為美國人，他的身型似乎短少了一點。在戰鬥中保持冷靜，再以高速截擊對手，是他得意的攻擊方式。「保持內心清靜，便可預計到對手的下一步行動。只要能預計到，便會有自信在任何距離都能擊中對手了。就算在鼻子碰鼻子的距離也行。」他一直以超越哥哥 TERRY BOGARD 為目標而努力苦練格鬥術。他一次也沒有贏過 TERRY 哩。

比起戰鬥，我更喜歡錢！！——

陳鑫山



活躍於香港的格鬥家。除了太極拳外，他以前曾跟唐福祿學過八極聖拳。在那時，他的才能已被發現。但因為他是拜金主義者，所以被逐出師門。「不如我去參加唐師父一直也不許我參加的街頭戰吧。但如果我輸了的話，唐師父也許會發怒的。」那時，他以不外傳的八極聖拳的門徒的身分參加比賽，很多人都買他會勝出。而他卻拜托他人幫他下注買自己輸，於是他便「漂亮地」輸了。自此以後，他便不能再用八極聖拳門徒的身份了。他對於自己的實力與自己的生意都是很認真的。

啊，我仍寶刀未老啊——唐福祿

他是八極聖拳的始創人，亦是培育出很多格鬥家的大師父。八極聖拳的精髓，就是「氣」的控制。在他的弟子中，能發出最強的氣的，首推傑斯；而擁有最強潛在能力的，就是 TERRY BOGARD。「能夠作為格鬥家的模範的，就只有 JEFF BOGARD。但想不到我選他為繼承者後，會弄成這個樣子……」那時，傑斯與JEFF一同爭奪八極聖拳繼承者之位。傑斯在輸給JEFF後，便殺了JEFF。像這種在弟子間發生的事，實在非常可悲。自此以後，他不再收任何弟子。唯一的例外，就是 TERRY BOGARD。

帝皇面前，無人能敵！——

WOLFGANG KRAUSER



歐洲史上有名的修特洛夏姆家族之後。他是在其家族中擁有最優秀的身軀及格鬥本能的人。在年青時，他便已擁有一切。「最高尚的東西叫藝術，而在我的戰鬥中亦有那個領域存在着。像莫札特等人那樣，我是個格鬥的天才。」他將戰鬥視為藝術，並且不斷的在戰鬥中以「PERFECT」擊倒對手來滿足自己的慾求。為了創造他的「作品」，他以狂氣來推動自己的戰意。亦因為他是名門之後，使他成為一個完美主義者。而為了他的「作品」，他仍不斷地找尋適合作題材的東西。



FRANCO BASH



BILLY KANE



BLUE MARY

「露臂拳皇」登場！——

JOE HIGASHI

在他的字典中是沒有「後退」這個詞語的。作為泰拳史上最強的拳皇，他那開朗的性格比起他的演出更為華麗。「在對手打中我的面孔時，我也會想我那時的表情會是怎樣？但現在，已沒有人可以再打中我這英俊的面孔了。」在平常人眼中，他可能是個傻瓜，但在泰國的貧窮孩子們的眼中，他是一個不折不扣的大英雄。「在那兒有些混蛋開設了泰拳武館，但他們卻是亂來的。我要打倒他們，教他們甚麼才是真正的戰鬥。我是不會輸的。」雖然他嬉皮笑臉，但令人印象難忘。

搖來搖去的㊣㊣仍健在嗎？——

不知火 舞

身為不知火流忍術的正統承繼者的女子，她的心態很複雜。「我甚麼也不知，連關於望月那人的事也全然不知……」在不知火半藏去世後，她就由半藏的弟子們，被稱為「五大老」的老人們所管教。她與ANDY一同在他們的教導下成長。好學的 ANDY 與剛好相反的舞令他們非常懊惱。如今他們年事已高，經已引退。他們好像沒有告訴她關於望月的事情……「他們只是要我不停的學習…」她的任性似乎不會改變。

嗜血的鬥牛士——LAURENCE BLOOD



這個空手與牛搏鬥的鬥牛士在其祖國西班牙被視為英雄。不停的與牛戰鬥，使他漸漸不喜歡人類。KRAUSER 就是喜歡這位充滿狂氣的鬥牛士這種性格，於是他便成為 KRAUSER 的手下。作為 KRAUSER 的手下後，他與很多人交手，而他的性格並沒有任何改變。他的狂氣，令到觀戰的人不得不屏息靜氣。「哼哼…我似乎太重手了。但是，這才是戰鬥啊。戰鬥就是要用本能來殺敵。」這世上似乎除了 KRAUSER 以外，是沒有人可以阻止他的了。

其它登場人物：



金家藩　秦崇雷　秦崇秀　DUCK KING

山崎 龍二　望月 雙角　BOB WILSON　韓虎



ROLLING START

DAYTONA USA

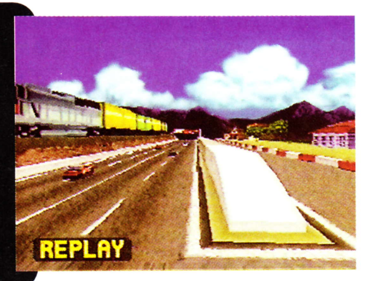
CIRCUIT EDITION



出名賽車遊戲的強化版



繼上集《DAYTONA USA》發售了一年多之後，SEGA終於決定將上集的系統作出少量修改及加上新的系統，而成了今集的《DAYTONA USA CIRCUIT EDITION》。而今集的最大特色是加多了REPLAY模式，當然要玩者完成整條賽道及賽程才可觀看，在REPLAY中按A、B、C不同的掣會有不同的視點。另外，DAYTONA中四款視點仍會保留。



遊戲模式

ARCADE

此模式除了承繼上集的3條賽道外，今集另外有2條新加的賽道，舊長賽道的特色亦會完全地再次重現。



TIME ATTACK

玩者可從5條賽道中選出一條喜歡的賽道去作時間挑戰，當然，除了自車以外便再沒有其他的車在賽道上，可以安心地過彎。

RECORD

就是將以往各條賽道的前20名最好時間列出。

OPTION

在那處可作各項的調整，括難易度，控制靈敏度、控制按紐等……

2 PLAYER BATTLE

這就是今集新出的模式，而對戰方法亦有3種模式，1是使用X BAND作搖遠通訊對戰；2是使用對戰電線將兩部機LINK起來作通訊對戰；3是將上下畫面分割，然後2人在同一畫面中對戰。在對戰式另外加上兩項新的選擇，1是落後的車的速度會較快；2就是抄襲了「世嘉拉你槍斃」的延遲出發模式。甚麼叫延遲出發模式呢？其實那是「讓賽」的其中一個方法，就是其中一架車先行，而另一架車就在玩者設定的時間後再出發。



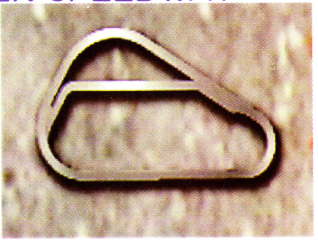


賽道簡單介紹

舊有賽道

THREE SEVEN SPEEDWAY

一看便知這賽道單只是鬥速度而沒有任何技術可言，版面特色就是大直路的虎機及急彎處超音鼠石鋼。





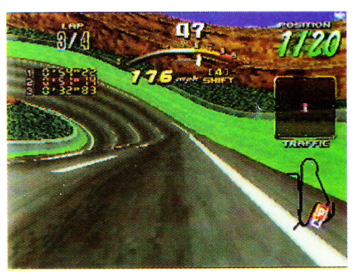


舊有賽道

DINOSAUR CANYON

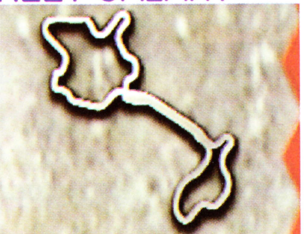
亦是從上集搬過來的賽道，其特色就是上山後有一段頗長的隧道及一段衝落山的大斜路。



SEA-SIDE STREET GALAXY

無論上集及今集也一樣，這條賽道要走畢兩個LAP絕對不件容易的事，彎多，路窄、長度長是本賽道的三大特色。

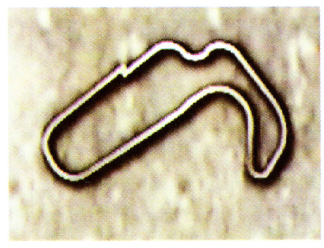





新加入賽道

NATIONAL PARK SPEEDWAY

這條賽道難度不高，只是考考大家過S彎的技術，就賽道的形狀看來，與一級方程式的意大利賽道非常相似，要注意的地方只有兩個，是過了第一個右彎後的S彎；2是過山車處的兩個連彎角，第一個不難，但第二個彎則比較急。






DESERT CITY

雖然沙塵滾滾，但我們不會放棄爭勝的機會，出發吧；這版的特色是有極多的連續S及90度彎，另外，在開始賽事時會有火車與你同行，真爽！還有，這版有立體交差的。






登場車種

今集登場的車種共有8款，我們會將各車的性能能以0來表示，性能亦分為三大類別，分別為GRIP(咬地性)、ACCELERATION (加速力)及MAX APEED(最高速度)。

HORNET

咬地性○○○
加速力○○○
最高速度○○



GALLOP

咬地性○○○
加速力○○○
最高速度○○



MAX

咬地性○○○○○
加速力○○○○○
最高速度○



PHOENIX

咬地性○
加速力○○○○○
最高速度○○○○○



ORIOLE

咬地性○○
加速力○○○○
最高速度○○○○



MAGIC

咬地性○○○
加速力○○
最高速度○○○



WOLF

咬地性○○○○
加速力○○○○○
最高速度○



BALANCE

咬地性○○○○○
加速力○
最高速度○○○○



WILD ARMS

發售前超序章火速攻略


本文由寶物獵人F氏負責



超序章攻略始動

如無意外，當各位手持本書並看着這篇文章時，《WILD ARMS》這隻RPG經已在市面上推出。因此，筆者便在它正式發售前，將遊戲的超序章快速攻略送上，希望會對各位有某程度上的幫助。(故事背景與基本系統請參閱第37期)

居無定所的候鳥 羅迪

到處流浪的羅迪，這回到達了距離不遠皇城的沙富村。羅迪往村長之家的二樓去找村長，這時村長便把在南面莓子洞所拾到的爆彈交給羅迪。正當他離開之際，突然有一群村民走到村長面前，告訴他有小孩子走入了充滿怪物的莓子洞裏去，羅迪聽後當然不會袖手旁觀，於是儲點經驗值及買入足夠裝備後便往南方的莓子洞去。山洞裏有不少木箱和石塊，需要利用爆彈來炸爛它，而途中有幾台推動石像用的控桿，玩者需要利用它們來通過被擋着的路。把沿途的寶箱取得後，便可到洞穴的最深處，先把失踪的小孩尋回，然後替他取得神聖草莓，可是解開了魔物的封印，並引起了一場地震。把魔物打倒後便回村，不過村中的百姓們卻認為羅迪會為他們帶來災難，於是便請他馬上離開村莊。









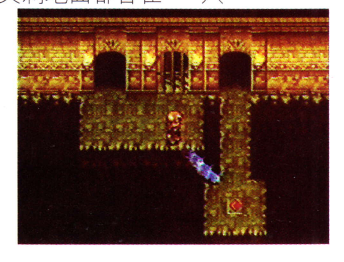


流浪的寶物獵人 札古

身為寶物獵人的札古，這次是到「記憶的遺跡」去搜掠秘寶，不過一入山洞便被看守鐵閘的機關弄得掉進迷宮內，有點像鍾博士那樣和巨岩周旋。掉到洞的最深處後，札古便以個人之力試圖離開這迷宮，不過若沒有同伴，漢鵬的協助是絕對辨不到的。迷宮內雖然有不少寶箱，可是大部份都已被前人所奪，而有些寶箱是需要利用漢鵬來取得的。提醒一句，所有的尖刺地面都會在角色踏過後大約一秒才會彈出來，而當到達一條充滿火柱的走廊時，一定要疾跑衝過去才能避免被鐵矛刺中。在某道鐵門前面有一塊地板暗掣，玩者可像圖中所顯示那樣，把漢鵬打斜放出去按暗掣，無需繞路過去浪費時間。經過一輪通道後，札古終於找到了一台大機器，機器中的人告訴他有關利里狄亞的事，聽畢後札古便離開洞穴。











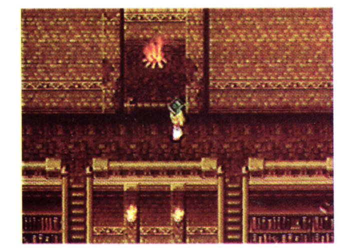
悲劇的魔法公主 西西莉亞

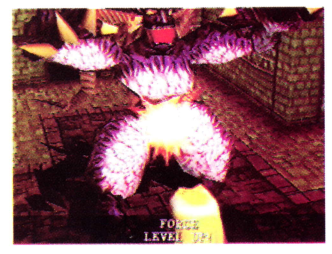
從夢境中清醒過來的西西莉亞，先往右邊的圖書室去，友人拜托她把凌亂不堪的書本放回書架上，可是她根本不知道原本的位置。接着便到老師傅的房間去，利用手上的GOODS淚之碎片將枱上的鐵罐弄熱，師傅感到她有所進步，於是便把另一件GOODS懷中袋錶送給她，此時便返回圖書室，使用袋錶將房內時間還原。就在書本自動回歸原本地方時，有一本書竟對着她説話。到處打探過情報後，她得知廣場上的兩台守護獸像有古怪，於是按動石像上的暗掣，將它們調換位置後使用淚之碎片，就會在上面的房間發現有一個符號出現，再使用淚之碎片就可進入封印圖書室。在深處的大圖書室把四散地上的3本書投進火堆，就會出現暗道，結果找到了藏在書本中的魔獸，把它消滅後就可救回召喚她的神秘魔物。











三人齊集 勇闖利里狄亞之棺

分別完成三名主角的個人序章後，便選回羅迪繼續遊戲。沿着山路往西移動，先發現有一架馬車停在山腳，可先在此購入回復體力用的道具。再往西行就會看見一塊告示牌，寫着東南面的是雅迪路哈度公國，於是便往那裏去看看，入城後聽到有關古代博覽會即張舉行的情報。接着到城中央的某間屋去找艾瑪博士，此時一班由她聘請的工人到來，説北面的利里狄亞之棺有怪獸出現，羅迪身為候鳥當然接了這件CASE來做。當到達利里狄亞之棺時，羅迪卻被艾瑪博士以同伴數目不足為理由拒絕讓他入洞，這時便可返回城口的鸚鵡換人，把札古移動到城去找羅迪入隊。最後轉為西西莉亞往城去，先找父王説仍想進行冒險，然後到城口的鸚鵡將她換為羅迪，再用羅迪找她入隊便可。











破迷陣 火拼巨角龍



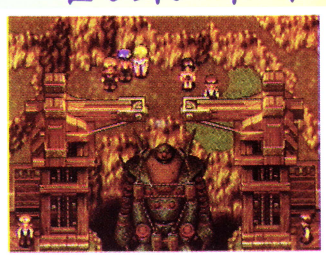




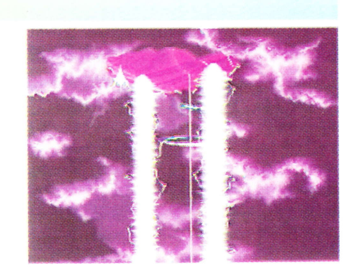
集齊同伴後，便再度往城北的利里狄亞之棺去。這裏有需要按地板暗掣來開啟的石柱機關，可是迷宮的面積不大，所以很容易就找到暗掣。解開龍像機關與打倒頭目後，三人終於找到巨大機械人。

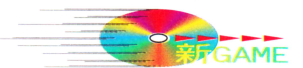
歡樂聲中 噩劫將現

艾瑪將機械人運走，叫羅迪第二天去找她取酬勞。回城時西西莉亞大家分道揚鑣，而札古亦會在拿到酬勞後離去。第二天，羅迪替博覽會的人找回手持氣球的兒子，而惡夢亦在這時開始……











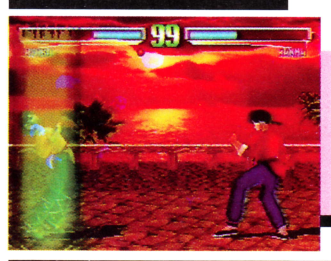
真正亂馬迷必備的遊戲

亂馬1/2格鬥復興

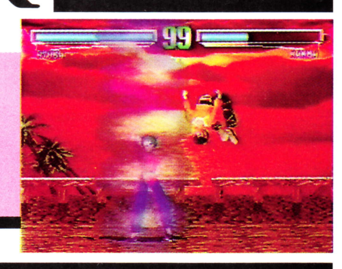


3D立體的亂馬1/2在PlayStation上出現

千呼萬囑始出來



由公佈到開發至發售日，足足期待了一年的《亂馬1/2格鬥復興》，現在終於正式發售，據說這個遊戲，漫畫的原作者高橋留美子小姐也有監察遊戲的人物設計及故事，相信質素方面也不會太過「離譜」。



遊戲特色

首先，今次利用PlayStation的強項，3D POLYGON處理能力，將所有人物全部以立體化的形式出現；另外，與以往的《亂馬1/2》格鬥遊戲系列一樣，採用動畫版的原裝配音，令各位《亂馬1/2》迷有一份親切感；最後就是以往同系列格鬥遊戲中沒有的機能，變身系統，在戰鬥中，當經過了一段時間以後，人名的下方會有冷水及熱水的表示，之後，一些會變身的人物被冷水或熱水淋倒以後，均會有如原作一樣的變身，例如；男亂馬變女亂馬、玄馬變熊貓，珊璞變小貓、良牙變P仔。

故事背景

很久很久之前，在離開陸地頗遠的海上有一個名叫「鬼界島」的孤島，那裏，曾經是桃太郎將鬼怪打倒的地方，之後便流傳着有關島上的傳説，傳説是島上有一個鬼的秘寶被「八武岩」封印着，八武岩是天岩、地岩、水岩、火岩、風岩、雷岩、月岩及陽岩8塊岩石，如果將八武岩破壞之後，便可最得鬼的秘寶，而秘寶的



正體就是「真剛鬼」，如果取得這個後，可以擁有最強武鬥家之力。得知這個傳説的九能帶



刀深感興趣，便決定將這個島買下並順便發展成娛樂城市，後來，其餘各人也得知這傳



説，於是便紛紛到鬼界島去爭這個最強武鬥家之力，鬼界島上的武鬥便由此而始。

遊戲模式

STORY MODE——故事模式

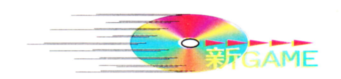
以鬼界的故事作為舞台，要將8人擊倒及破壞八武岩，究竟你能否擊倒其餘的8人呢？

VS MODE——對戰模式

2P用的對戰模式，可以在OPTION內調較對戰的背景及對何方玩者有利的HANDICAP。

BATTLE MODE——戰鬥模式

只是純粹與電腦對戰的模式，絕對與故事沒有關係，是1P專用的模式。



登場人物介紹

早乙女亂馬
CV：(男)山口勝平、(女)林原惠美



無論攻擊及防守均非常平均的角色，並且擁有多種的攻擊招式，是全能形的人，初學者最好使用他/她。最大奧義：飛龍降臨彈(當接近對手時)→、□+△、↑。

天道茜
CV：日高典子

是亂馬迷的也知道她是亂馬的未婚妻，基本上可使用的格鬥技也頗多，但氣力不足是一大弱點。最大奧義：真・雷鳴開腳蹴↓、→、×+○

早乙女玄馬
CV：緒方賢一

亂馬的父親，最無差別格鬥早乙女派的始創人，用的招式也頗為「陰濕」，移動力不高，但當變身成為熊貓後，攻擊力會增強，記著，變身成熊貓後是不能使用奧義的。最大奧義：瞬殺！狼牙襲背熊↓、→、△+×



珊璞
CV：佐久間麗

中國女傑族的女孩一名，自從被男亂馬打敗之後，便一心一意地希望跟亂馬一起，她的移動力及速度是8人中第二高的，攻擊力也不差，但由於速度過高，要上手也不易。變身成貓後不能使用任何奧義。最大奧義：天破落龍擊↓、←、X+○



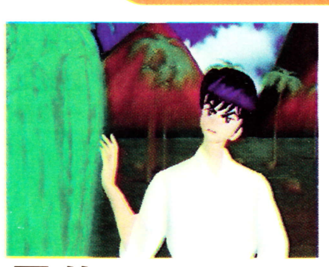
公紋龍
CV：宮本充



於漫畫版第28集PART 1至PART 10中登場，為了最得早乙女流海千拳的秘密而假扮亂馬接近亂馬的母親，佳香。遊戲中，他會使用早乙女流的山千拳作主要攻擊，攻擊系統主要用力量系，速度方面也頗為平均。最大奧義：鬼神群大亂舞→、←、○+×

九能帶刀

CV：鈴置洋孝



自稱是風林館高中的蒼雷，但經常被亂馬打敗，他也是風林館高中劍道部的主將，主要以木劍攻擊，可作長距離攻擊，但速度慢及跳躍力低是二大弱點。最大奧義：雷速片手3段空刺←、↓、→、○

八寶齋
CV：永井一郎

無差別格鬥的始創人，被稱為邪惡的師公，經常偷女性的內衣褲來娛樂自己，由於身體細小，所以不可能用正常攻擊，要打倒他一定要用下段攻擊及一些近距離攻擊才有效，而速度及跳躍力也是8人中最高的。最大奧義：八寶大華輪SPECIAL←、→、△

露修
CV：西原久美子

於漫版第32集PART 1至PART 5中登，她也是呪泉鄉的其中一位遇溺者，由於她是跌落魔神・阿修羅溺泉，因此在變身後有3個頭及6隻手，攻擊力超強；但因此，她經常有腰酸背痛。今次她鬼界島出場究竟有甚麼目的，而傳說的秘密又與她有甚麼關係呢？



響良牙
CV：山寺宏一

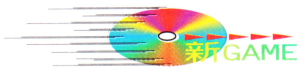


早乙女亂馬永遠的對手，經常暗戀著小茜，但始終不能表白自己的心意，超級方向白痴一名，在遊戲中的能力幾乎與亂馬平頭，攻擊力比亂馬高，相對速度則比亂馬慢少少，另外防禦能力極高，當玩者用熟之後是極之好用的。當他變身為P仔後是不能出任何奧義的。最大奧義：最大級獅子咆哮彈↓、□+△、↑

天道早雲 / 天道霞
CV：大林隆之介 / 井上喜久子

天道早雲：無差別格鬥天道流的始創人，同時也小茜，小靡及小霞的父親。

天道霞：自從天道家的母親過身以後，小霞就扮演母親的身份管理天道家，她性格溫良和善，不容易發怒，而且煮飯也是一級棒。





VATLVA

車格鬥遊戲！？



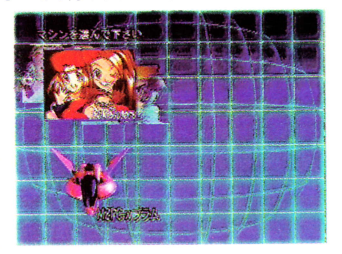
故事簡介

《VATLVA》的故事背景是發生在未來世界之中。在20世紀的末期，人類之中發生了一連串的變動，而且這些變動使人類的生活起了很大的改變。而其中最大的改變莫過乎在交通法上的修改，對於駕駛者的年齡的限際完全取消，所以任何年齡的人也可取得駕駛執照，而且在同時期更發明了一種完王不會產生任何污染的引擎和燃料，因而使其價格大大降低。自此之後，開始每個人也有一部氣車的生活，而且駕駛亦成為了一種最基本的義務教育。

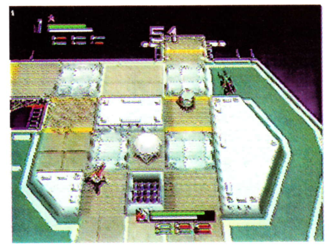
而在以上的背景之下，以日本為中心而發起的一種新興賽車體育運動「VATLVA」正式誕生，這種運動基本上和一般的「CRASH RACE」沒有太大分別，而唯一不同之處是在「VATLVA」這種運之中，車體的改造是完全沒有限際的，所以參加的人可以在車上加設任何的武器，因此「VATLVA」便開始變成一種絕對過激的運動。而遊戲的真正背景是一所非常有名的「私立VATLVA學園」，只要在這所學園的入學考試之中得到勝利，便可以得到以後3年的研究費和B級駕駛執照，現在，玩者便要盡力在這入學試之中努力爭勝……

不同的場地和戰車

在與不同的對手作戰時，場地是會不同的，所以玩者要非常小心的選擇戰車，不過老實説句，沒有戰車是可以完全適應所有的場地，除了最期基本的6個對手之外，玩者更要對付這所學園之中的3名高層人物，所以者合共要對付的對手總共是9隊才對，而在這9個的場地之中最難應付的可以算是雪地的一戰，因為在雪地上行走是非常的困難。當然，最易的場地便是一般的路面，在這些路面上行車可以説是非常「順暢」。



除了場地之外，戰車也是非常重要的，眾多的戰車大致上可以分為數類：四輪、三輪、坦克、飛艇、多足步行兵器，其中以飛艇的移動力最高，而且靈活度更是眾機之冠，不過操作時便比較麻煩；而最慢的便是坦克，這種有高防禦能力的戰車其實不大好用，因為移動力差，所以很易成為一個「活靶」。而説到靈活度高，多足步行兵器其實也不差的，除了正常的移動之外，更可以作360度的自轉，對應付敵人而言是非常有利的。

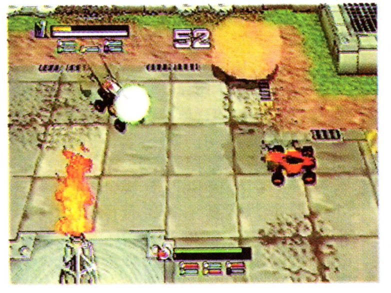


遊戲簡介

在《VATLVA》這遊戲之中，玩者最初可以選擇的戰車是有7部，當然，在選擇完成之後便要準備開始戰鬥，玩者在始遊戲之前是可以利用自己手上的金錢來更換所有的武器和強化自己的戰車，不過，初期的金錢當然是不可足夠玩者將自己的戰車變成高的LEVEL，不過，在每場戰鬥之後，如果玩者得到勝的話便可以得到一定的金錢作為獎勵，所以勝利除了是可以關之外，亦是強化戰車不可或缺的一環。



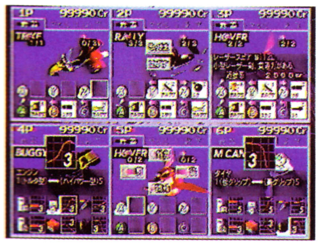
正常來説，每場戰鬥也是以三盤兩勝制來進行，哪一方可以先勝出兩局便算真正勝利。在戰鬥之中要得到勝利，武器的選擇是非常重的，玩者可以在選擇戰車之後選擇不同的武器，當然又是錢作怪，而且算有錢也不可以胡亂選擇武器，因為每部戰車的裝載數量也不是一樣的，玩者一定要視乎自己戰車的能力而選擇最適合的武器。



6人對戰模式



在這個《VATLVA》的遊戲之中，相信最受玩者歡迎的會是這個「對戰模式」，在STORY MODE之中，玩者只是一對一（最多也是二對一），所以基本上可以說是浪費了一個非常好的場地，不過在「對戰模式」之中，由可以作6人對戰，所以便能夠完全利用整個場地，而且遊戲的可玩性大增。在這個對戰模式之中，玩者除了可以使用基本的人物之外，也可以使用「預設戰車模式」之中的戰車，當然，是可以使用最後的BOSS，不過，是要先在STORY MODE之中得到BOSS才可以在這對戰模式之中使用。

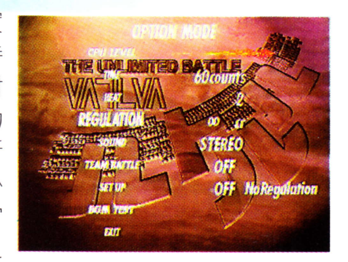


在玩法方面，對戰模式是和STORY MODE一樣的，然而在對戰模式之中輸了的人物雖然失去了機體，不過，本來的人物是仍可活動的，所以這些「微不足道」的人是可以繼續玩的，而且更可以和現存的機體「爭ITEM」，真是死咗都唔益人，當然，這些「人仔」是會給打中的，而且……會彈上高空，不過落地之後仍可活動，既然是死唔去，當然可以繼續「玩」，直到分出勝負為止。





遊戲特色



這個遊戲的特色是……其實這個遊戲本身已是非常大的特色，一般的格鬥遊戲通常是人對人或是對機械人，最多也只是動物，不過以車來格鬥便是非常新鮮了，再加上是在一個非常細小的空間之中來戰鬥，實在是非常的精采，在STORY MODE之中，以一對一的方式來玩，玩者可能感受不到這種情況，不過如果是玩以上所介紹的6人對戰時便一定會有很大的感受，6個人，一個細小的場地，其混亂程度可以說是「不能接受」。

此外這遊戲亦給予玩者一種差不多可以說是必勝的OPTION，那便是「REGULATION」了，在OPTION之中的「REGULATION」便是給玩者調校手上的金錢，所以玩者大可以將這個「REGULATION」調校至「∞」（無限），在這青況之下，玩者在一開始遊戲便可以得到最強的武器和最強的戰車。



預設戰車模式



這個預設戰車模式其實只是適用於對戰模式之中，所以在STORY MODE之中是完全不合用的，這個預設模式的特點是可以在出戰之前定出自己最愛用又或是最合用的機體和武器組合，這樣便可以省卻設定機體的時間，而且亦可以避免被對手看到自己機體的設定和武器，這點對戰鬥是非常有利的。

在「預設戰車模式」之中，玩者可以預設20部機體，所以，玩者可以為自己設計非常多的機體，而且這個遊戲要使用的記憶只是「15」而已，非常經濟，而更方便的是這些記憶可以直接放進記憶咭之中。而在對戰模式之中，當玩者在選人畫面時，只要將框移到自己已預設的機體之上時便可以進入記憶之中抽選自己的機體出戰。



使用三名最後BOSS方法



在前文中曾說過在這個遊戲之中，玩者是要考入一所很有名的「私立VATLVA學園」之中，所以才要將其他的對手擊倒，不過，當玩者將所有的6組敵人打敗之後，便要進入「考試」的皆段，而玩者要面對的對手竟是「私立VATLVA學園」之中的三名高層人仕，而這三人便是這遊戲之中的最後BOSS，能夠成為這樣重要的人物，實力是不容置疑的，所以是極難應付的，不過只要將這三人倒便可以爆機。



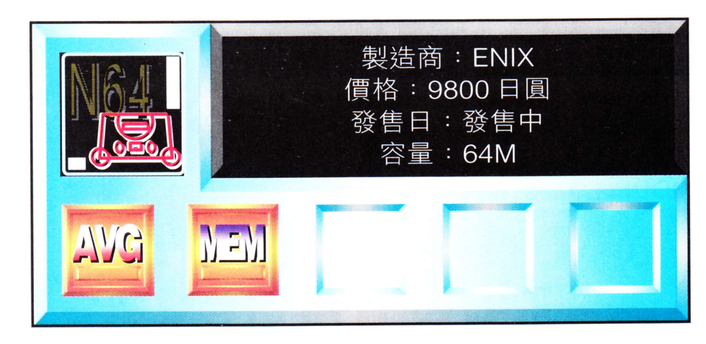
在爆機之後，玩者再進入遊戲時，在STORY MODE之中便會多了第一個BOSS的機體供玩者選擇，玩者使用這BOSS再爆一次機便可以使用第二個BOSS，如此類推，玩者便可以得到所有的BOSS了，這三個BOSS真是非常厲害的人物，他們的機體也是極之「好用」的，在遊戲之中可以說是數一數二強大的，而在每一次爆機之後，玩者便會發覺模式選擇畫面的底色會有所變化，這亦表示玩者可以使用BOSS了。要打爆機其實不難的，因為玩者可以用任何LEVEL來爆機，而且加上無限的金錢，便可以很易的完成遊戲，得到這三部BOSS的戰車。





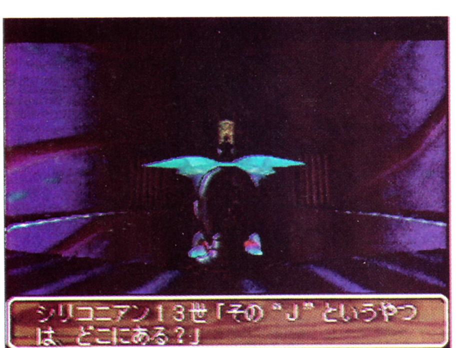
與人溝通實在不容易

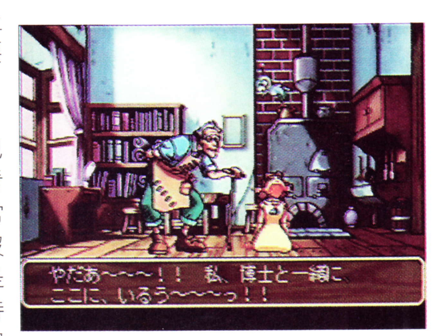
神奇計劃 WONDER PROJECT J2

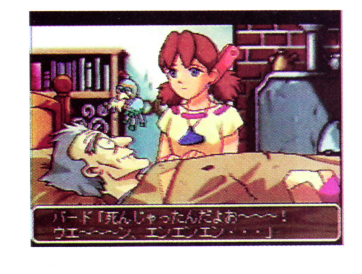


故事背景

J2 前作「超任版《WONDER PROJECT J》」的15年後，創造上集主角的謝比特博士，正努力地製造另一位人造人，那位人造人的名字叫「早謝特」，是一名女孩子。正當早謝特製造完成的時候，斯利歌利仁帝國的主導者，斯利歌利仁13世，正發動另一次的陰謀，企圖得到神奇力量「J」，並且派遣帝國內的一名主將「瑪沙特」到擁有神奇力量的少女早謝特的住處「歌魯羅王國」，要將早謝特活捉回去。就在此時，好像有預知能力的謝比特博士，叫早謝特離開歌魯羅王國，到一個名叫「藍色島」的地方去尋找玩者，早謝特當然不願意去，就在此時，博士突然倒下，之後，躺在床上的博士對早謝特說她要到藍色島去學習一下，說罷了後便魂歸天國，在早謝特身旁的「巴杜」(機械雀一隻)，看見了博士死了顯得非常傷心，但早謝特好像沒有反應，並且問博士是否睡著，因為在早謝特的智能電腦裡面，是沒有輸入「死」這個字的定義，接著，早謝特及巴杜便坐船前往藍島時，斯利歌利仁帝國的飛機，亦在上空飛過。



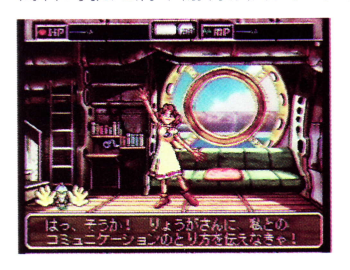




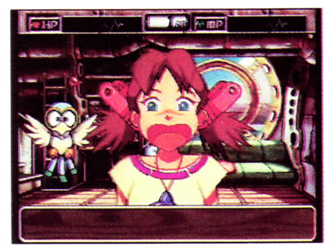


遊戲特色

玩者是控制著巴杜這隻機械鳥，將你的意思及命令透過巴杜而傳達給早謝特，而早謝特會根據你發的命令、感受、給她的道具、在地圖中發生的事件裡面學會了一些技能；另外在各種的事件中及玩者的感受均會影響早謝特的感情、情緒及對玩者的好感度。而目的就是將早謝特訓練成一位多才多藝，能自力謀生的人。







畫面看法

1. HP 值

良好時以藍色線表示，當用了大約一半體力的時候便會用黃線表示，到差不多沒用體力的時候便會用紅線表示，到那時，便要使用體力回復的道具或回家休息。

2.MP 值

和HP值一樣，用氣力過多的時候都會由藍色線轉黃線、黃線轉紅線表示，回復的方法也是用道具或回家休息。

3. 日數

這是表示玩者現在玩了多少天。

4. 巴杜

即玩者與早謝特之間的溝通渠道。

5. 持有金錢量

玩者現在擁用的金錢量，可靠早謝特去打工來取更多的金錢。

6. 成長學習度

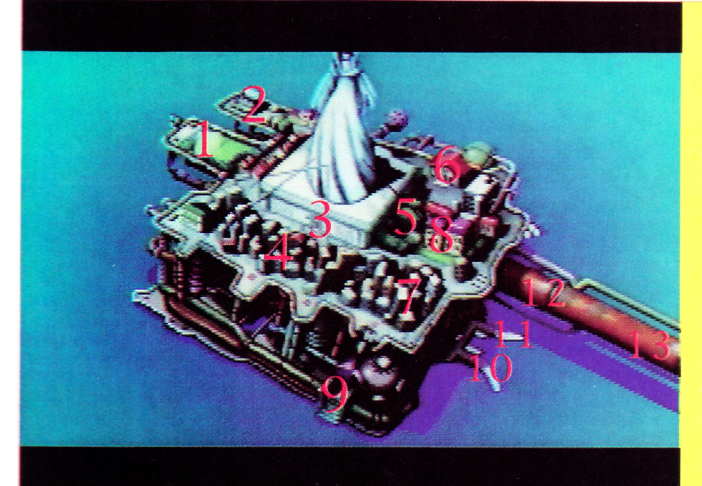
會根據早謝特學習了多少技能而增加數值。

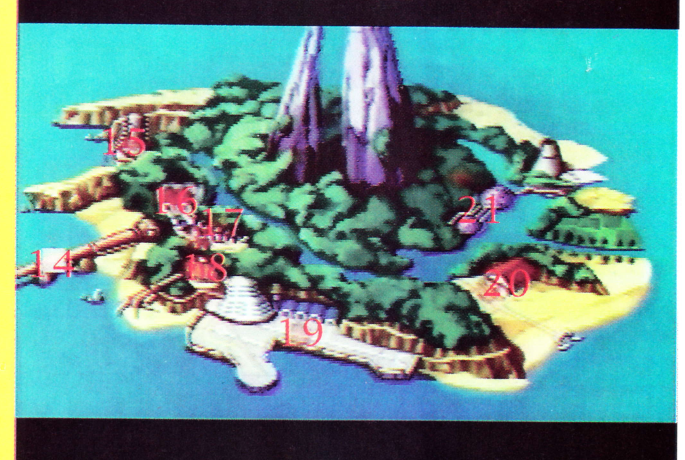
7. 巴杜頭

進入此格後可看到早謝特學會了甚麼技能。

8. 道具欄

可透過巴杜將道具拋出讓早謝特使用。





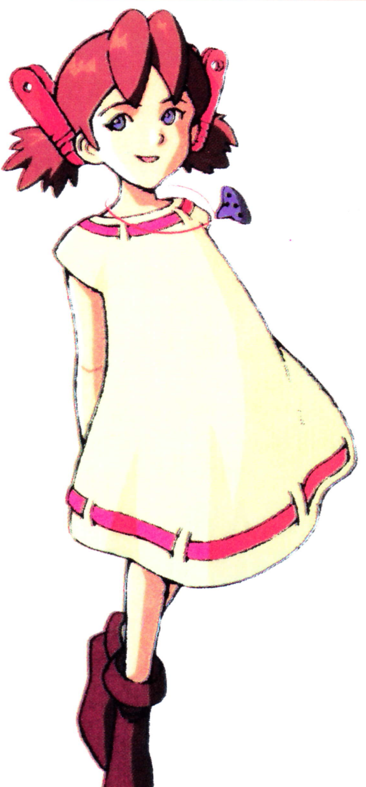
遊戲版圖

1. 人工島廣場：可看到海景的廣場。
2. 人工島醫院：人工島上面最大的一間醫院。
3. 女神像仙道拉藍入口：守護著藍島漁民的女神像的內部結構入口。（天后娘娘？）
4. 住宅區通道：島上住宅區內的一條細陰暗通道。
5. 人工島公園：島上供人休憩的一個小公園。
6. 戲院：戲院內有5套戲同時上映，可以看戲院門前的廣告版來選擇看那一套片。
7. 垃圾收拾站：島上的唯一收集垃圾的地方。
8. 加鈴酒吧：由加鈴開設的一所酒吧。
9. 加定潛水艇修理場：修理各種潛艇的地方。
10. 2號碼頭：停泊著早謝特的家，「杜凡號」的地方。
11. 1號碼頭：深海漁民的集中地點。
12. 管道入口：往藍島的管道通道入口。
13. 往藍島的管道通道。
14. 往人工島的管道通道。
15. 普魯敦礦場：藍島特產普魯敦的挖掘場地。
16. 斯利歌利仁片場：提供人工島上上映的電影的地方。
17. 藍島勞工處：這裡有很多的兼職等待找人去做。
18. 藍島廣場：這裡可以收集很多有用的情報。
19. 斯利歌利仁空軍駐藍島空軍基地：可從兵士口中取得一些情報。
20. 斯利歌利仁空軍藍島訓練基地：這裏是空軍訓練地方外也是審判犯人的刑場。
21. 藍島森林：藍島上一個大自然的森林。

人物介紹

人造人少女——早謝特
（人造人5984型）

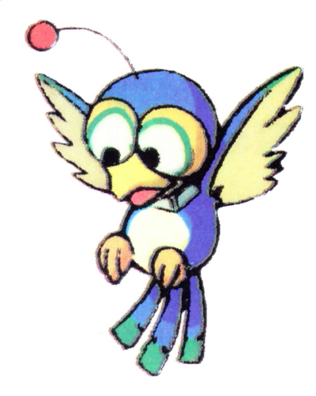
由謝比特博士研製的另一位人造人，今次的製成品跟真正的人類非常相似，可是由於博士還未將人類生存的基本知識輸入她的腦中，因此玩者就要在藍島上教她怎樣生活，令她能夠平安無事地繼續生活下去。





溝通界面機械鳥——巴杜
（人造人5980型）

由於你的意思是不直接地傳達給早謝特，所以一定要靠巴杜來傳達你的信息，牠身形雖小，卻非常有用，牠和早謝特好像兄妹一樣。











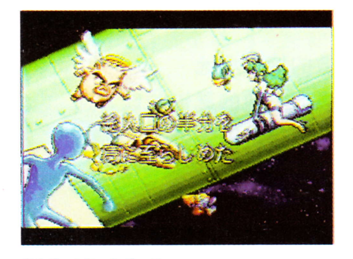
攬笑延續

實況多嘴沙鍋曼蛇



微笑、陰陰嘴笑、大笑、笑到你死為止。

KONAMI的名作射擊遊戲系列，繼《沙鍋曼蛇》、《極上沙鍋曼蛇》及《SEXY沙鍋曼蛇》後，此系列又再加多一位新成員，它就是《實況多嘴沙鍋曼蛇》。









遊戲特色

基本上，遊戲的操控方法和以往的系列沒有分別，但最具特色的就是遊戲的途中加上了旁述，雖然聽上去好像沒多大用，但是在對BOSS時就有多少用途，因為會予知BOSS會衝過來叫你避開。雖然在書上不能表現出有旁述的臨場感，但當你們買了這GAME玩時，那種有趣是無法直接用文字表達的。另外，在以往《沙鍋曼蛇》沒有的新機能「掟自己友出去」也會出現，但只限TWO PLAY時使用。還有，發怒攻擊也會再次出現。

遊戲模式

NORMAL GAME

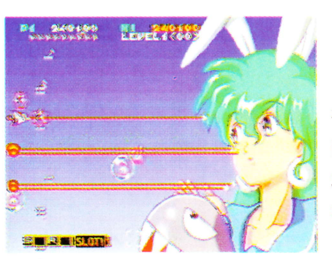
講到明就係正常嘅《實況多嘴沙鍋曼蛇》啦！全部共8個STAGE，打完8個STAGE後，就可以取得幻之燒墨魚，但究竟是否真的可以會到幻之燒墨呢？

部份STAGE介紹

STAGE 1——演劇舞台

講到明是第一版，就唔會難得去邊啦，這版中要留意那些配置在兩個喇叭中間的企鵝炮台及從後面飛來的KONAMI廣告板，BOSS就係《極上沙鍋曼蛇》STAGE 1的BOSS，跳舞熊貓。





STAGE 2——光輝高校

這一版使用光輝高校作背景，而且背景音樂也使用類似《心跳回憶》內「朝日奈夕子」的登場音樂，極之有「心跳回憶射擊遊戲版」的味道，而BOSS就是穿着光輝校服的光及茜。

OMAKE-1

這一個遊戲模式是分數挑戰模式，即係話，在固定的一版內，盡量打倒更多的敵人及取得更多的寶物來取得更多的分數。

OMAKE-2

這一個遊戲模式極之有賽車味道，玩者要在一條類似鈴鹿的賽道上與時間競賽，盡量在最短的時間內將版面內的F-1飛行船擊倒然後返回起點，當然在版面內也有其他的敵人阻礙玩者。玩者可利用SPEED UP加快速度，令到可以能夠快些到終點。

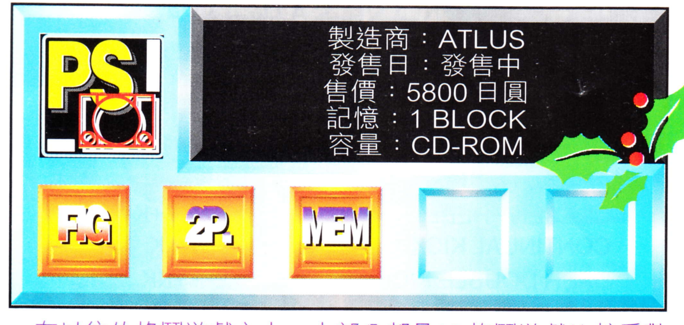
登場人物

今集《實況多嘴沙鍋曼蛇》是可以直接用1P的掣來用以往2P的機，現在就列出一下人物的名稱。



1.SOLTSU 2.TAKOGIKO
3.VIC VIPER 4.BELIAL
5.HANAKO 6.DOITSU 7.SUE 8.UPA 9.DENTARO
10.LORD BRITISH 11.RUDA 12.MEMIM 13.MIKE
14.TWINBEE 15.WINBEE 16.RAN





在以往的格鬥遊戲之中，大部分都是2D格鬥遊戲比較受歡迎，但當《VIRTUA FIGHTER》及《鐵拳》等出現了之後，就立刻打破了這一個定局了；雖然許多2D的格鬥GAME都十分好玩，但其實3D的格鬥GAME亦是非常吸引，尤其是一些華麗的連續技，在出拳打中人的那種暢快感，箇中滋味真的是十分難形容的；在3D的格鬥GAME之中，都並不單止是《VIRTUA FIGHTER》及《鐵拳》獨領風騷的，早前的《FIGHTING VIPERS》及《STAR GLADIATOR》亦是一隻做得不錯的3D格鬥遊戲，而且這兩隻GAME都充滿着一種爽快感，所以亦吸引到一些機民的愛戴。最近，PlayStation又推出一隻不俗的3D格鬥GAME，它的名字就是《HEAVEN'S GATE》了。



遊戲性質

這一隻遊戲的玩法，大致上與一般的3D格鬥一樣，所不同的地方，就是這一隻遊戲一共有兩個拳鍵，分別是輕拳及重拳，同樣地亦有一個擋格及一個腳鍵，而且這一隻遊戲是以連續技為主要的賣點，就有如《星鬥士》一樣，投技的方法，就是近身時同時按下拳+擋格鍵，當然，在打DOWN敵人的時候按↑+拳就可以作出追打，超必殺技就是當氣滿時同時按下P+K+G，之後再輸入超必殺技的指令，而那一些招式亦十分的華麗。





■能量滿的時候按P+K+G：

鍵的使用

十字鍵——控制人物的方向及移動

□鍵——擋格

△鍵——輕拳

×鍵——重拳

○鍵——腳制

人物介紹

南部京介 KYOSUKE MINABE

必殺技

BLOW CUTTER	→+PP
BLOW HIGH SPIN KICK	→+PK
TONGFER SIDE SPIN KICK	←+PK
TONGFER COMBINATION	←→+PPP
LOW KICK	→+K
HIGH SPIN KICK	G+K
CYCLONE CUTTER	→↓↘+P

超必殺技（當氣滿時同時按下P+K+G後）

COUNTER EDGE	↓↓+G+P+K



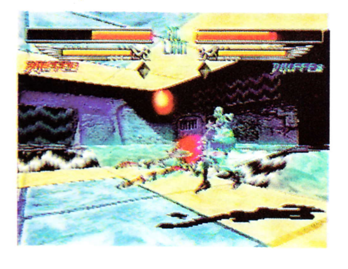
DULFFER

必殺技

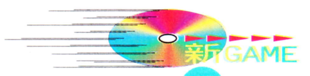
EDGE COMBO	PP←+P
SLIDE EDGE	←+P
EDGE SHOT	↘+P
SCREWDRIVER	→→+P
DOUBLE SIDE CUT	→+PP
SPINNING KICK	G+K
MAD SHREDDER	→+P ↓+PP

超必殺技（當氣滿時同時按下P+K+G後）

SHINING EDGE	↓↓+G+P+K
	↑+P+K







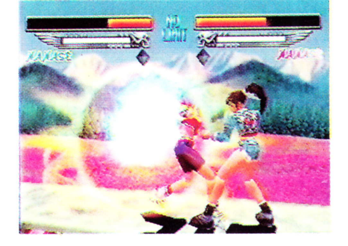
祭川七瀨 NANASE SAIKAWA

必殺技

七瀨 COMBO	PPP ↓ +K
BODY BLOW	← +P
UPPER	↘ +P
ELBOW UPPER	↓ ↘ → +P
CRESENT HEEL	↓ ↙ ← +K
CONTINUAL KICK	↙ +KKK
DASH DOUBLE KICK	→ → +KK

超必殺技（當氣滿時同時按下 P+K+G 後）

SHINING UPPER	↓ ↓ +G+P+K
CANCEL SHINING UPPER	攻擊攻中敵方時立即按G+P+K

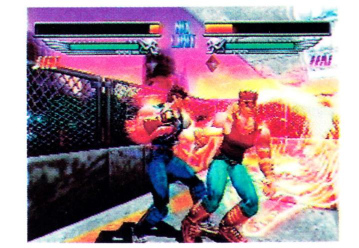
真堂 刄 JIN SHINDOU

必殺技

拳擊破	P ↘ +P
肘鐵	→ +P
裏肘鐵	→ +PP
斜槍拳	站立狀態 ↘ +P
龍顎	→ ↓ ↘ +P+K
二連破腳	蹲下狀態 K ↙ +K
二連擊破	蹲下狀態 K ↘ +P

超必殺技（當氣滿時同時按下 P+K+G 後）

龍炎腳	↓ ↓ +G+P+K

猿月 ENGETSU

必殺技

MONKEY LARIAT	→ → +P
MONKEY SLADGE HAMMER	↓ ↘ → +P
MONKEY SCOOP	→ ↓ ↘ +P
MONKEY PUNCH	↓ ↙ ← +P
DROP KICK	→ +K
MIDDLE KICK	← +K
MONKEY PRESS	← → +P

超必殺技（當氣滿時同時按下 P+K+G 後）

MONKEY MAGIC	↓ ↓ +G+P+K



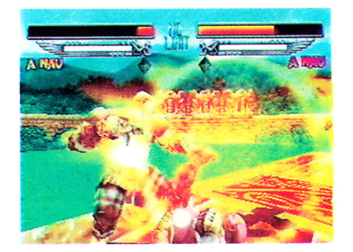
A・HAU

必殺技

HAU-COMBO	PP ↘ +P
HAU-UPPER	↘ +P
HAU-BODY	→ +P
HAU-HEAD	→ +P+K
HAU-PRESS	→ → +P
HAU-FLYING KNEEL	→ → +K
HAU-ASTRIDE	↓ +P+K

超必殺技（當氣滿時同時按下 P+K+G 後）

HAU-DANCE	↓ ↓ +G+P+K

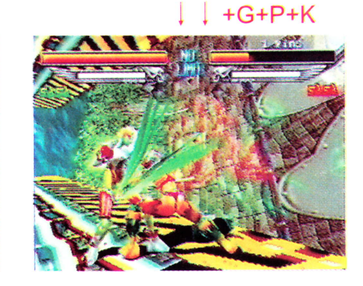



SASA 必殺技

COMBO KNEE	PPP → +K
CYCLONE	← +P
NEEDLE	↘ +P
HEEL	↓ +K
KNEE	→ +K
SLIDE KICK	→ → +K
SCOROION ROUND KICK	← +P+K → +P+K

超必殺技（當氣滿時同時按下 P+K+G 後）

PINE NEEDLE	↓ ↓ +G+P+K

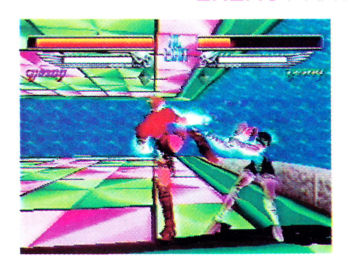
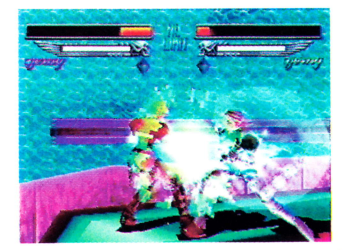



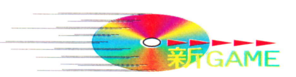
VERNY 必殺技

COMBO SOMERSAULT KICK	PPP ↘ +K
SMASH UPPER	站立狀態 ↘ +P
TOE KICK	↓ +K
SLIDING KICK	↓ ↓ +K
DOUBLE SPIN KICK	→ → +K ↘ +K
SOMERSAULT KICK	↖ +K
SLASH KICK	↙ → +K

超必殺技（當氣滿時同時按下 P+K+G 後）

ENERGY RAY	↓ ↓ +G+P+K



今個冬天SATURN盛放

文：阿三

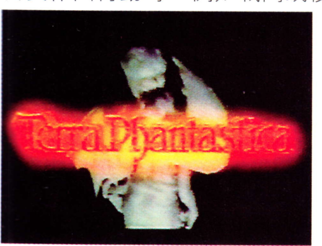
TERRA PHANTASTICA



製造商：SEGA
發售日：12月發售預定
價格：5800日圓

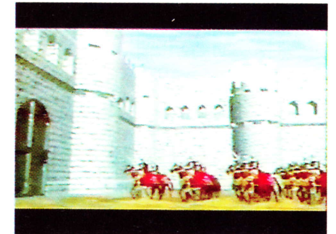
令人期待的大作

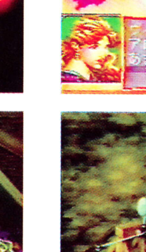
瀰漫著濃厚異域神話氣氛的《TERRA PHANTASTICA》，是SEGA全力推介的重點新作，屬戰略角色扮演遊戲。故事一開始，主角迪拉因擊退了入侵「神話國」的惡魔將軍，而被亞歷古西斯二世任命為元帥，為「神話國」之命運，為解開迪拉身世之謎，揭開序幕。在遊戲方面，加入了新的角色系統——ELAN，可簡稱為「銳氣度」，是一項表示戰士精神狀態的重要數值。每當要作出行動時，例如戰鬥或移動等，數值都會有一定程度的減少，對戰士攻擊力之發揮有着重大的影響，不可掉以輕心。而在戰鬥時，敵我之間亦會有視野界限，如果敵人的距離超出我方的視線範圍，就只會看到黑影一團，在分不清敵方虛實的情況下，部署時更需加倍留神。除了戰鬥外，遊戲的另一目的，就是要教導及協助自幼父母雙亡的亞歷古西斯二世，培育他成為出色的君主，這在故事　佔有很重要的篇幅。還要出席各大小國務會議，發表意見。倘若閣下在會議中大言不慚，令國會大臣或公爵不滿的話，對於會議進行、探索情報及決策等會構成直接的影響，不容輕視。遊戲畫面方面，攻擊魔法非常有迫力，動畫豪華壯麗，的確不俗。故事結構緊密、細緻，實屬佳作，誠意向各位推薦。

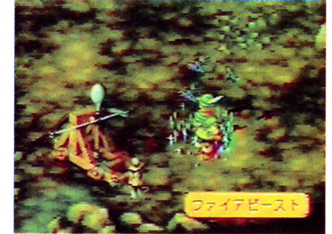
















水滸傳～天命之誓～



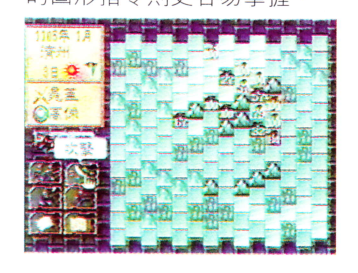
製造商：光榮
發售日：12月27日
價格：5800日圓

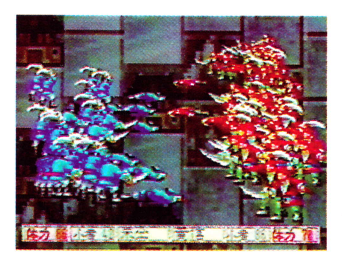
梁山好漢一齊上

光榮歷史鉅獻，將108位梁山好漢搬上舞台，正宗戰略遊戲。玩者須於10位好漢中揀選一人為首領，領導群眾並招聚各方有志之士，擴張勢力。到符合一定條件，待皇帝下令聲討朝中奸臣，就是英雄豪傑顯示實力之時，一同為「打倒高俅」的共同目標而努力。相對於幾年前推出的《水滸傳》，今集系統明顯比較複雜，與《三國志IV》類似。登場人物多達255人，而改良了的圖形指令則更容易掌握。









VIRTUA 競艇

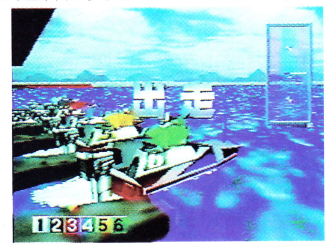


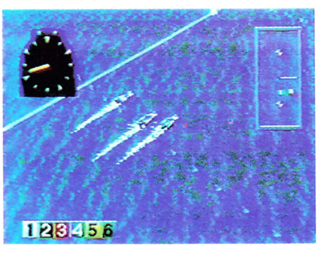
製造商：日本物產
發售日：12 月發售預定
價格：6800 日圓

賽艇小英雄

賽艇是一項講求速度與技術的水上運動，刺激程度有如鬥車，如想親身感受，實難擁有。不過各位愛好者現在機會來了，日本物產推出《VIRTUA 競艇》——首個SATURN的賽艇遊戲，還得到日本全國快艇競走會聯合會公認，不可小覷。玩者最初會由新秀開始，然後成為職業好手，贏取各項大賽錦標。更要在比賽中賺取金錢，改裝快艇以增強實力。遊戲中亦有時間賽、觀戰及實戰賽艇教室等多項模式任君選擇。比賽畫面臨場感十足，有迫力夠刺激。









STREET RACER EXTRA



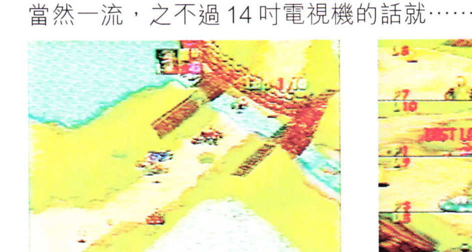
製造商：UBI SOFT
發售日：12 月發售預定
價格：5800 日圓

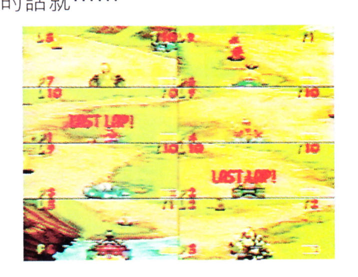
超級無敵大賽車

以前曾於超級任天堂推出的賽車遊戲，今回是加強版。新作共有賽道 24 條，玩者可從 8 款性能不賽車中選擇 1 款參賽，當然以奪取冠軍為目標啦！亦有以 24 次賽車總成績計算的 CHAMPIONSHIP（錦標賽），還有於圓形賽道進行困獸鬥，配齊武器互揪的「亂鬥」模式。遊戲最大特式是可作多人同時對戰，最多可以……8 人同時對戰！如果用 34 吋大電視來玩效果當然一流，之不過 14 吋電視機的話就……









GRID RUNNER

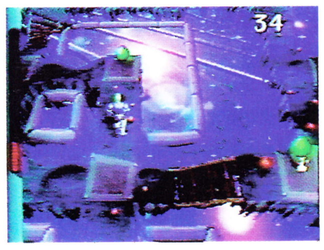


製造商：VIRGIN INTERACYIVE
發售日：12 月發售預定
價格：5800 日圓

太空船上捉迷藏

相信大家都會玩過捉迷藏，不過由捉迷藏構成的動作遊戲大家又有沒有興趣呢？《GRID RUNNER》是一個以太空船為舞台的遊戲，玩者置身於縱橫交錯的船艙內，以最快速度成功奪取佈於各處的旗幟為勝。而負責捉人的一方須用盡任何方法阻止及追擊對方，但不能奪走旗幟，這是規矩。遊戲過程中可用各款武器及魔法「互轟」，雙打時則採取上下分割畫面形式，你追我逐，相當痛快刺激。遊戲勝在單純明快，簡單易玩，相信會幾受歡迎。









MOUDYA 金幣方塊

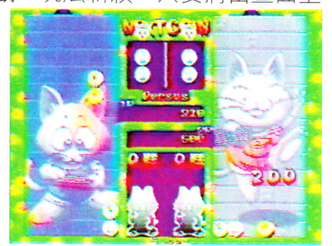


製造商：VIRGIN INTERACTIVE
發售日：12月發售預定
價格：5800日圓

招財貓日圓找換機

以日圓硬幣為題材的砌磚遊戲，玩法新穎，只要將由畫面上方跌下來的硬幣「找換」成1000日圓，便會自動消失。不同面額的硬幣共有6款，由1日圓到500日圓不等。當5枚1日圓並排成一行，硬幣就會換成1枚5日圓，兩枚5日圓並排就會換成1枚10日圓，餘此類推。亦有些道具物品能令阻礙遊戲進行的「飛貓賊」消失，更有能助你一發逆轉的好朋友「轟炸犬」隨時出現。總之，活用連鎖效應就是勝負關鍵。







蹦蹦跳麻雀

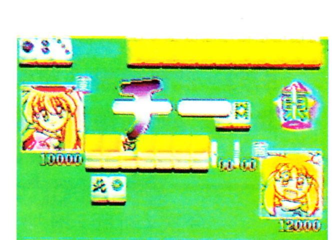


製造商：NATSUME
發售日：12月20日
價格：5900日圓

得意少女玩麻雀

SEGA首隻「全年齡」美少女麻雀遊戲，故事內容講述六位個性不同的美少女，為了得到天神所賜的願望，便以麻雀來一決勝負。每個角色都有不同的背景，由女子高校生到見習魔法師，各自各精采故事。屬正統2人麻雀遊戲，沒有任何脫衣或出術道具要素，玩者可選擇故事模式之外，還有可與喜歡的女孩子組隊開戰的自由對戰模式及OMAKE贈品模式。人物設定非常可愛、健康，連小孩子都會鐘意。



銀河少女警察2086



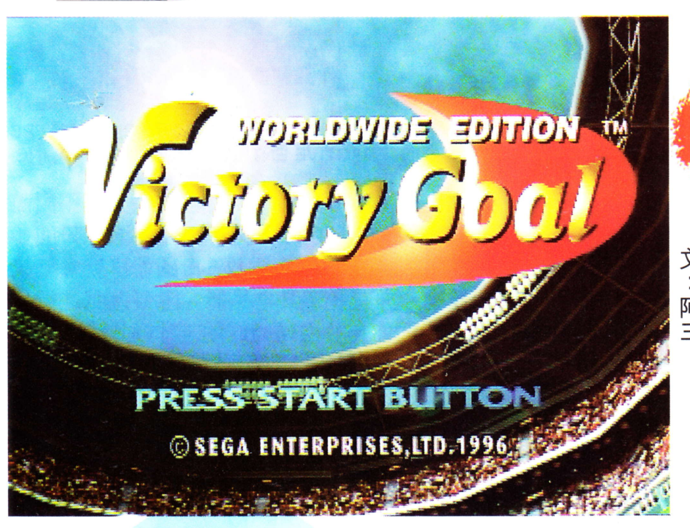
製造商：IMAGINEER
發售日：12月13日
價格：5800日圓/9800日圓
(初回限定SPECIAL EDITION)

美少女地球防衛軍候命出發

身為剛到任地球圈亞洲區補佐官的你，在為期一年的任期中，要將手下的六名部下訓練成出色的女警，除暴安良，務要將外星犯罪分子繩之於法。典型的美少女育成GAME，已於PLAYSTATION推出。今回SATURN版本中，不但追加了新增的原創事件，巡邏及戰鬥畫面亦比PS版本更悦目。而發售的初回限定版會附送一枚CD特典，以電台節目形式收錄了GAME內的「煩惱相談室」、「懺悔室」及電話錄音等內容。再送97年精美座檯月曆及CD HOLDER，的確夠豪華。





VICTORY GOAL WORLDWIDE EDITION

文：阿三



要不要新舊對照？

世嘉的足球遊戲一向甚有水準，不論街機抑或家用遊戲都有捧場客。雖然今次推出的《VICTORY GOAL WORLDWIDE EDITION》算不上是新GAME，不論畫面跟玩法都與《V-GOAL 96》一模一樣，但對於普羅「球迷」來玩，仍有一定的吸引力。此話何解？且讓筆者為大家來個新舊大對照。

放眼世界之窗

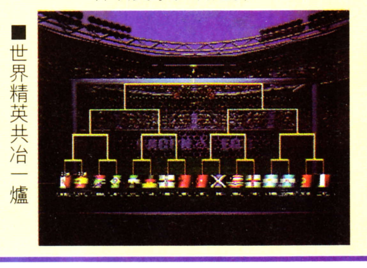
當初《V-GOAL 96》(以下簡稱《舊版》)。可選擇球隊只有日本J-LEAGNE 16隊，《WORLDWIDE EDITION》(以下簡稱《新版》)，就可大揀特揀，足足48隊，夠墟冚。有WORLD LEAGUE(世界聯賽)、WORLDWIDE CUP(世界盃)、CUP TOURNAMENT(盃賽)三大賽及EXHIBITION(單場賽事)、PK戰兩小賽任君選擇，連背景音樂都增加至五首。



■各項賽事任君選擇



■連中國隊都有得揀


■世界精英共治一爐

足球明星夢

今次《新版》增加了一項新模式——「PLAYER EDIT」，即個人設定。可以改變足球員名字，就算將全部親戚朋友搬上去都冇問題，不過只限英文輸入。亦可自創球員，隨自己所好分佈球員能力，當自己係巴治奧都得。不過有得亦有失，《舊版》「SUPERSTAR」足球明星賽，於《新版》中未有出現，實在可惜。另外，各國球員的名字都是.....假的，不像《舊版》全用真實資料，少了份親切感。


■來，看招!



■你都可以成為世界級足球明星



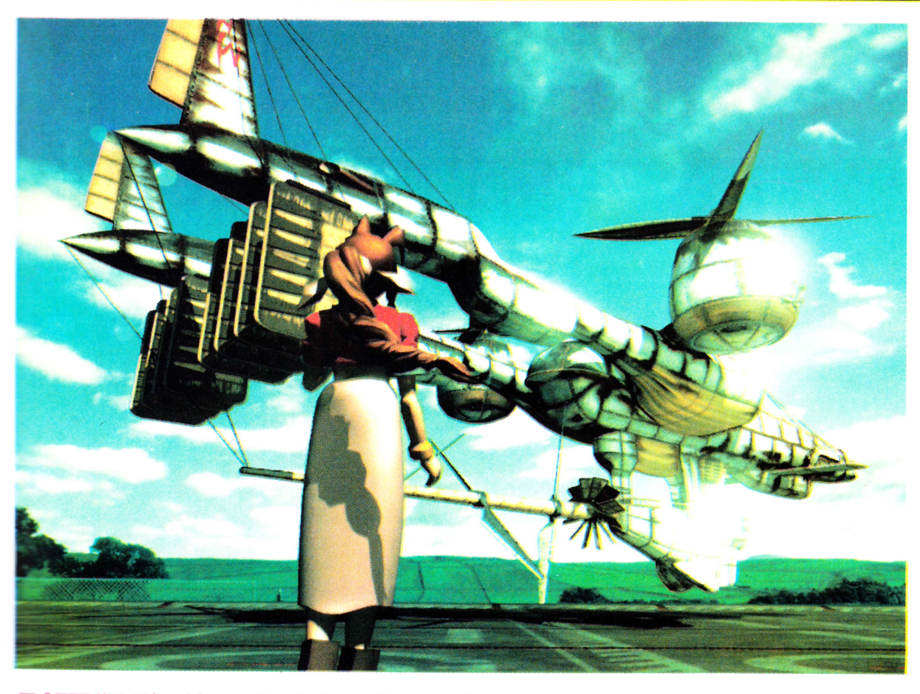
■戰術選擇及個人設定畫面明顯改善了

V.GOAL ≠ VICTORY GOAL

要是對《舊版》熟悉的玩家，都會曉得有《V.GOAL》突然死亡之的賽例(即加時賽中任何一方先入球就即時決定勝負)，亦於今次的《新版》中取消了。不過，在守備員的能力上有所修改的情況下，球員「執死雞」的機會相會應增加，這樣對遊戲的緊湊程度有一定的提昇。兩者互相補足之下，令遊戲另有一份吸引之處。

順帶一提，遊戲的OPENING與《舊版》一樣出色，主題曲有氣勢，令人更有戰意，值得留意！

FINAL CAMPAIGN CD FANTASY



《FINAL FANTASY VII》已經宣布1997年1月31日發售，各位《FF》迷一定期待一試這個強勁遊戲了吧？本刊為答謝各位讀者一直以來的支持，我們已在上兩期開始一連三期，將會與各位玩一個名為《FINAL CAMPAIGN CD FANTASY》的抽獎遊戲，得獎者可獲得《FINAL FANTASY VII》乙隻，名額一共有200位；遊戲方法其實十分簡單，只要各位剪下於37期、38期和今期內的3個抽獎印花，並填妥附列參加表格，將3個印花及參加表格貼於信封底，寄回「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，封面請註明「參加FINAL CAMPAIGN CD FANTASY」，屆時將會以抽獎形式來選出得獎者。

別再猶豫啦！把握最後機會，集齊3個印花、填妥表格，火速寄來參加抽獎啦!!

截止日期：1996年12月31日
公布日期：1997年1月31日

請沿虛線剪下

FINAL CAMPAIGN CD FANTASY參加表格

姓名：__________ 年齡：__________

性別：__________ 身份證／護照號碼：__________

聯絡地址：__________

__________ 聯絡電話：__________

38?

37?

SY VII ™

ファンタジーVII

（注意：若遊戲的推出日期延遲，本刊或會將領獎日期押後，敬希留意！）



ENEMY ZERO

SATURN超大作AVG堂堂登場！

ENEMY ZERO

BY PUYU神





風雲人物與他的新作

打從今年3月的「Play Station EXPO」中，相信廣大的GAME迷也會對WARP的「揸FIT人」——飯野賢治和其作品《ENEMY ZERO》有更深的認識。正所謂「人做我唔做，殺出新血路！」，飯野就是如此的「出位」；當然了，膽敢在SONY的地頭中公然向SEGA投誠，還處處數出SONY的不是……

若有「GAME界風雲人物」選舉，飯野想必當之無愧！

呀！差點忘了這是《ENEMY ZERO》的攻略。

「TUREMOTION」之最

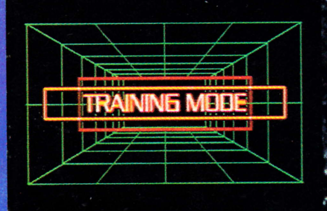
自從SATURN用了「TUREMOTION」作重播動畫的軟件後，SS的播片機能確實提昇了不少，單是《GUNGIFFON》的OP已經叫人拍案叫絕。「就是用「TUREMOTION」作播片的軟件，WARP也會是用得最好的一間公司，而且不需加任何輔助工具。」充滿自信的飯野在《E 0》推出前作出了如此的誠諾。

果然沒有開空頭支票！

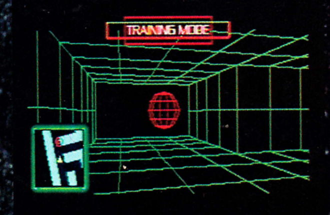
相信看過了《E 0》片段的人都會有同感，就是無需任何週邊輔助便可達至SATURN重播動畫的最高水準。

TRAINING

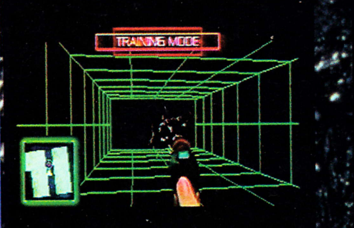
在正式進入故事前，最好先在這裏訓練一下聽聲「打怪獸」，免得在進入GAME後被殺……記着，「BIN BIN BIN（高音）」表示敵人在你的前方；「BUN BUN BUN（中音）」表示敵人在你的左方或右方；「BON BON BON（低音）」表示敵人在你的後方。還有的就是電鎗在儲電後約三秒便會自動放電，約不清楚這點便隨時會喪命。



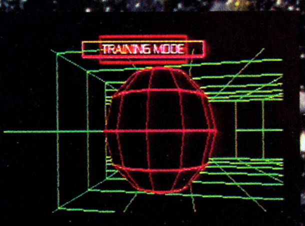
◆練習可以助更「瞭解」的敵人



◆最初是有地圖看的



◆儲電的時間一定要準



◆勿讓它太接近你，否則……

DISC 0的介紹

當WARP宣報《E 0》是用4 CD-ROM時，GAME迷們大都吃了一驚，皆因強如《FF IV》也只是3 CD-ROM；後來WARP再公布其中一隻CD-ROM是OPENING。

原來DISC 0不只是OPENING，更擁有TRAINING和WARPSTAFF，倒也有點用處。

WARPSTAFF

顧名思義，這是介紹WARP員工的片段，當然有飯野社長的「靚仔相」，但也同時加入了《D之食桌》和《D之食桌 II》的片段，總算有點睇頭。



◆《D之食桌》中的片段



◆飯野賢治的「玉照」



◆《D之食桌 II》中的其中一幕



◆就是介紹其他員工時也很特別

Vehicle 'The Aki'
Returing to earth

EMERGENCY
EMERGENCY PROGRAM #173

ENEMY ZERO

MURDER

206X年，宇宙船「Aki」正在返回地球，船內的七名成員均在「冷凍睡眠裝置」中熟睡。突然傳來一聲震天巨響，被困在貨倉內的不明物體猛裂地撞擊倉門，最後不明物體終於奪門而出，向船內四處破壞……

由於事出突然，「Aki」的自動導航系統便自行進入了緊急程式，各船員亦相繼醒來。船員之一的羅娜是最後醒來的一個，她醒後便馬上和機械士柏加聯絡。

後來，她更親眼目睹柏加被看不到的「物體」殺害，實在可怖非常……悲痛之餘，羅娜決定出去查個明白。

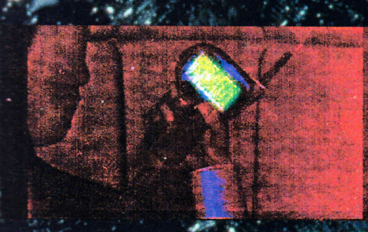
NIGHTMARE

究竟發生了甚麼事？

難度是在做夢嗎？那麼一定是場惡夢了……

為了找出真相，只好出去走一趟了。在化妝枱上拿了生物探測器戴在耳上，再到雜物櫃裏拿出小型錄音機和儲物櫃的鎖匙

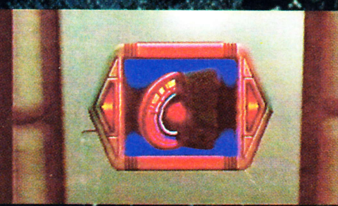




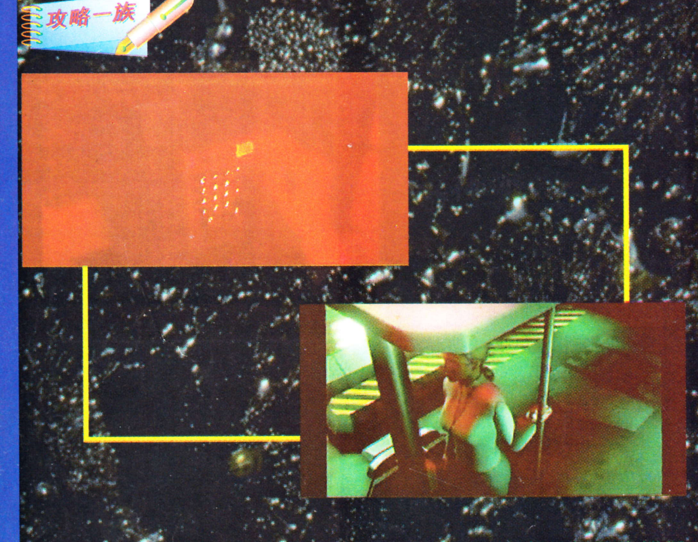
就可以出去了。臨行前，我嘗試聯絡其他船員，但除了柏加的房間外，其他的不是網絡壞了便是不肯回覆，難度他們還未睡醒？幸好，還可以找到船長朗尼，雖然有聲冇畫，

「羅娜，妳到四處調查一下吧，但切記要小心一點。」朗尼凝重地說。

「全船進入緊急狀態！全船進入緊急狀態……！」在通道中不停







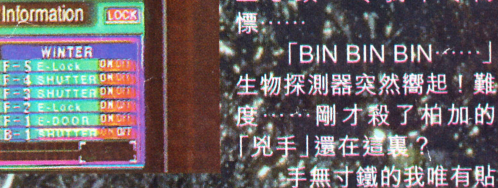
響起同一句説話，令氣更加緊張。我走到ELV那裏，但昇降機卻閑不動……唯有改到STAIR ROOM乘貨較吧。

我立即前往LOCKER ROOM，並在儲物櫃中拿取開啟貨較門的匙咭，幸好我記得帶儲物櫃的鎖匙。取得匙咭後，我便馬上跑往STAIR ROOM乘貨較。

到達貨較的門後，我馬上用匙咭開門，然後便乘貨較往下一層去。

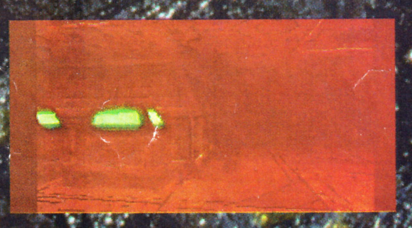
SOUND OF SILENT

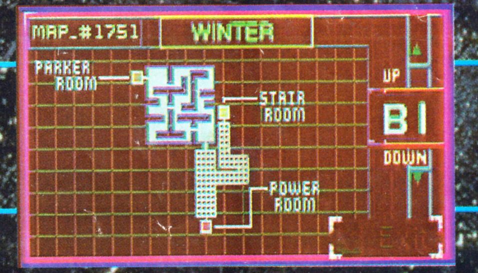
經過了一條長長的通道後便到達了柏加的貨倉，但倉門卻不能開，唯走回到上一層的STORE ROOM。在STORE ROOM在中的綜合控制系統裏是可以開啟倉門，我按下了開關後便馬上回到下一層中，倉門果然打開了。進入貨倉後，一種莫名的不安突然上心頭，令我不寒而慄……



「BIN BIN BIN……」生物探測器突然響起！難度……剛才殺了柏加的「兇手」還在這裏？

手無寸鐵的我唯有貼着牆邊一步一步的行，希望好運一點吧！當那些刺耳的聲音慢慢轉弱時，我那硬蹦蹦的身體才可以稍稍放鬆不來……



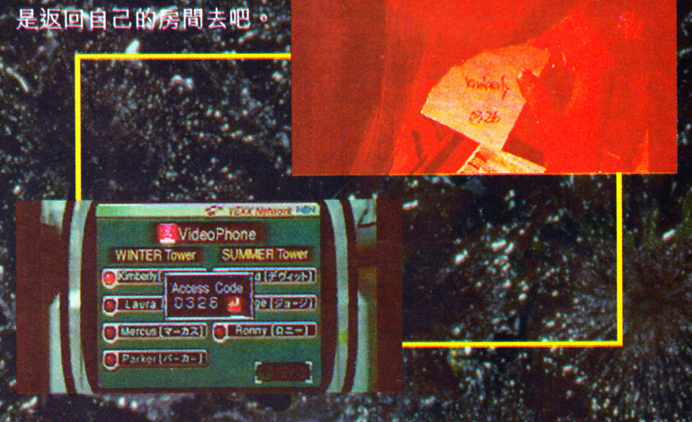


OUT OF TOUCH

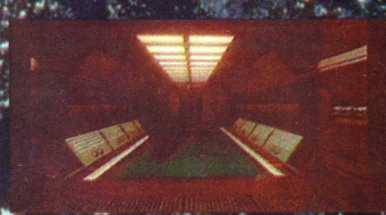


進入了柏加的房間後，一具失去了頭顱而又血淋淋的屍體呈現在我眼前……我不停地説服自己「他」不會是柏加，但事實卻又是那麼殘酷……

我在他房間的雜物櫃中找到了一張字條，上面寫着「KIMBERLY 0326」。呀，對了，這是金芭莉的通訊密碼，通知她吧。鏡頭裏的金芭莉正在「指手劃腳」，仍然不能和她對話，看來壞了的通訊系仍未修好，只好遲一些再和她通話吧，還是返回自己的房間去吧。



ENEMY ZERO



從貨較出來時，米卡斯的房中突然傳來一聲巨響，他房間的大門突然被一股無形的力量撞開！飛個老遠……跟着一連串腳步聲由遠至近向着我衝過來，但，我甚麼也看不見……剎那間，一陣風在我的身旁吹過！

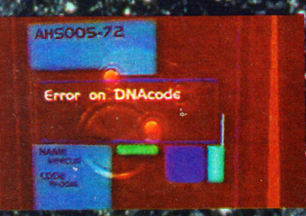
「嘎、嘎、嘎、嘎……」心跳不斷隨着那無形壓逼感而上昇……



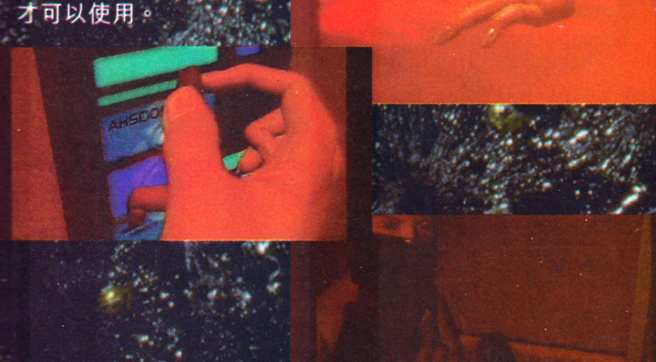
被赫至呆若木雞的我在定一定神後馬上走進米卡斯的房間內，看看究竟發生了甚麼事。



「不……！」只見米卡斯坐在椅上，同樣地，也是失去了頭顱的，還有一大蓬血蹟灑在枱上……究竟是誰這甚殘忍呢？為了找出線索，我便在房中搜查，但其中一度門卻因我的指模不符合而開不了，我突然在地上看到了他的斷指，靈機一觸，便從血泊中拿起他的斷指，然後將其按在那個鎖上，那門便開了。入到密室後，便在其中一個櫃桶內找到一



支能量鎗，而且還有一塊充電池，不過還要拿到LOCKER ROOM中充電才可以使用。



FIRST ATTACK

手上有鎗，膽子也大了，所以我便決定再到柏加的房中調查。在貨倉內我再聽到那令人討厭的嚮聲……

越來越接近了，當我聽到一聲怪叫後便馬上開鎗！

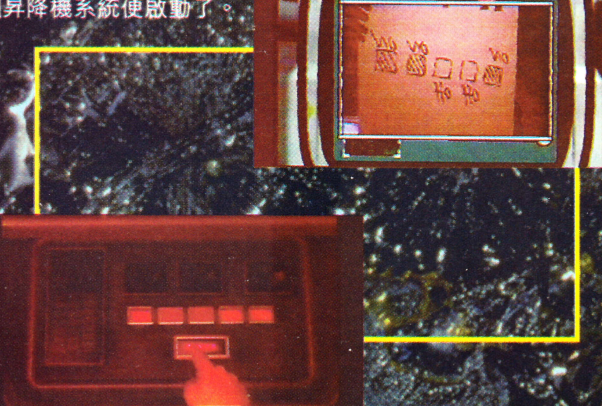
「砰！」

他被轟至四分五裂，電光火石中，我好像看到了敵人，不，「他」不可能是人，從僅見的外形中，它應該是一隻怪物！

這裏總算暫時安全了。



步進柏加的房中，我再次嘗試聯絡金芭莉，雖然聽不到她的聲音，但她卻拿了一張紙給我看。我記起了，那是總機房的開關密碼，我為何不去總機房開啟主昇降機呢？照着由她提供的密碼按下，再按下那把手，整個昇降機系統便啟動了。



VOICE OF GOD

我回到一樓後，便馬上走去乘搭昇降機，上到三樓時，昇降機的頂部受到猛烈的撞擊，我馬上用鎗瞄準，身後的電梯門突然開了，當我回身想走時，昇降機的頂部終於被撞開，整塊頂部跌下來，持鎗的手被撞個正着，能量鎗更被撞跌在地上！跟着一下沉重腳步聲從天而降……

走！

逃出昇降機後我便向左走，到了盡頭的門竟然打不開，一把猛獸的咆吼聲從後而至……



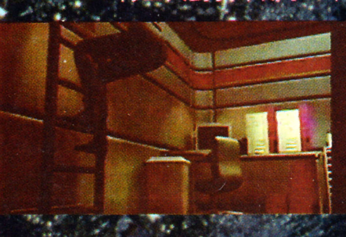
「羅娜，聽到嗎？我是金芭莉呀，我從閉路電視中看到妳，立即爬上通風槽吧！妳可從那裏走過來的。」金巴芭莉的嗓子從擴音器中播出來，為甚麼平時不覺她的聲音是那樣悅耳的呢？唔……就像是天籟之聲一樣。

ONE BULLET

為了求生，我只好在通風槽裏走，內　明顯有敵人存在，而且還不只一隻；行了一大段通風槽後，終於找到資料室的入口。在內裏我到了佐治的電腦，希望它可以幫我脫離險境，可惜因佐治下了CODE LOCK而不能啟動。不過，我卻在主機那裏找到了佐治的GE.KEY，用它應該可以打開佐治的儲物櫃；在這個生死存亡的時刻，我想他不會介意吧。



果然，他的儲物櫃裏有一支能量鎗，雖然還未充電，但我己經覺得上天對我不薄了。再把GE.KEY放進牆邊的開關，一條扶梯便彈了出來，現在就要出去找工具室替能量鎗充電。來到了工具室後，在充電機旁輸入了「GEORGE」後，我便急不及待地把能量鎗充





電。哼！今次我會握得緊一些，不會再讓它丟掉。

終於可不再閃閃縮縮，可以堂堂正正地向它們反擊了！

出到通道後，最重要的就是找到可以上到五樓的昇降機。一隻怪物突然撲向我，我不慌不忙地拔鎗，然後「砰」的一聲，就把它解決了，簡單得可以。



嘿！簡直就是燈蛾撲火，不知死活的傢伙。

WHAT？！只是開一鎗便又再要充電，怎麼佐治會用一支這麼CHEAP的鎗？真是……

「BUN BUN BUN……」耳邊又再響起這可怖的聲音。看來又要左閃右避地回到工具室充電了。消滅了那隻守在昇降機前的怪物後，便又要再回去充電，因那昇降機被一度關封着，任我如何撞也撞不開……唉！

SAD TURTH

昇降機到了五樓後，我便步向金芭莉的房間，大門一開，金芭莉便撲向我，與我相擁着。

「羅娜，妳沒事便好了……」她還生存着，太好了。

「當我一醒來後，便以為己經返到了地球，但……。現在的情形我想妳也知道的，還是先聯絡其他人吧。」



透過視像電話，發現到船長朗尼同樣遭遇到不測！「實在是太殘忍了。」她婉惜地說着。

大衛，終於聯絡到他了。「羅娜，幸好您還生存，否則我……。您一個人也可以應付到這些困難，證明您已不需再依賴我了；呀，過來這裏吧，「SUMMER TOWER」是比較安全一些的。」

一見到柏加的房間，金芭莉再也忍不住了「柏加……哇…………我先前做夢時還夢見與你一起去玩，但現在……現在只剩下我一個……人！為甚麼，為甚麼會變成這樣的呢……？」她看來傷心欲絕，我只好安慰她。一會兒，她便返回自己的睡房。



無意中，我找到了她的私人檔案，那是我們的合照，我和大衛站在後面，她和柏加在前面，顯得十分恩愛；這也勾起了我的一絲回憶……我不禁再找大衛。

「什麼事呢，羅娜？平時您也不會找我這麼多次，或許這是好事吧。怎麼也好，我實在很想見您，快點兒過來吧！」

「往SUMMER TOWER去吧，在那裏再會合大衛和佐治，他們或許會辦法的。一起過去吧！」堅強的金芭莉踏出睡房說着。



SUMMER TOWER

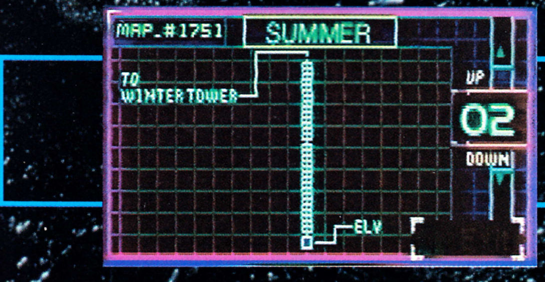
「船長說過對付敵人的最佳竹方法，妳知道是甚麼嗎？」

我搖頭，畢竟，她的作戰經驗比我豐富。

「那就是眼神，用最兇狠的眼神瞪着他們，敵人多會被妳的氣勢所赫怕，那時妳要怎樣也可以。一會兒讓我作先鋒，待我把敵人消滅後妳便過來吧，記着要看清楚我所走過的路，否則迷路便麻煩了。」她帶着滿懷信心



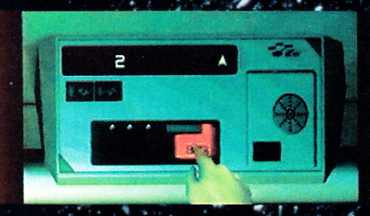




的笑容向SUMMER TOWER進發了。透過傳真電視，我可以看清她所走過的路；突然，她變得非常緊張，看來一定是有敵人出現了。她開了數鎗，但都打不中，傳真電視就在此時故障了！

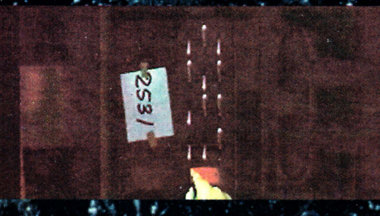
我馬上追了出去！照着她走過的路，很快便到達出事的現場；那裏只剩下一灘血蹟和她的鎗，但卻不見了好的踪影。在無其他辦之下，我只好拾起她的鎗，繼續向前走。希望她吉人天相吧。

進入了SUMMER TOWER後，便決定先到船長朗尼的房間，看看那些怪物有沒有遺下蛛絲馬跡。不知是誰設計「Aki」的，在同一艘宇宙船上，竟然有兩種昇降機系統，SUMMER TOWER的昇降機系統竟然是用「二進數」去按所想到的層數。那就先到七樓吧。

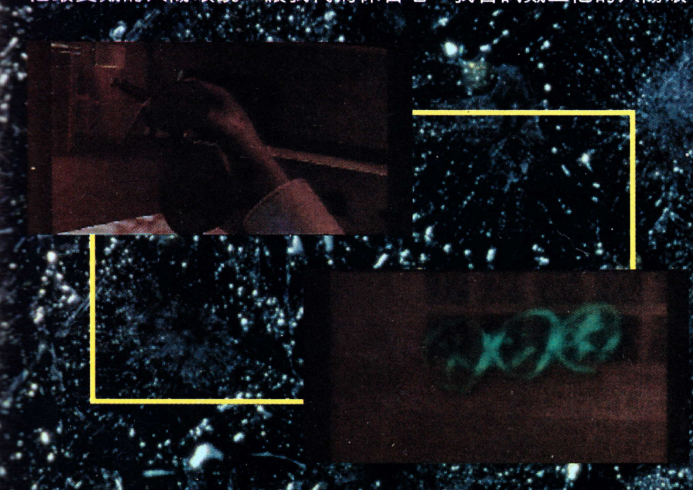


「Aki」FILE

在進入朗尼的房間前，先要輸入一堆由「二進數」所組成的密碼，「2531」……唔，難不到我的，不消一會，門便打開了。唉，又是一具沒有頭的屍體，想不到平日受人尊敬的朗尼船長，竟會受到如此殘忍的對待。

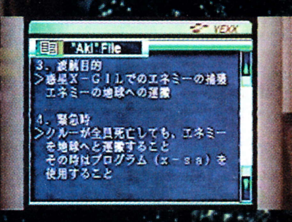


忽然，一度光線由地上閃過，原來是船長的太陽眼鏡，這是他最愛戴的太陽眼鏡，讓我代為保管吧。我嘗試戴上他的太陽眼鏡，向着那掛牆月曆望去，忽然給我看到一些奇怪的符號，那顯然是一個暗碼，看來多是船長留下來的線索，難度是開啟他的電腦之密碼？走到他的電腦前查看一下，果然真的沒錯。開啟電腦





後，我看到了一份機密檔案，當我看到其中的第3項與第4項時，實在令我震驚……



3. 渡航目的

>在惑星X-GIL捕捉代號「ENEMY」的生物及將「ENEMY」搬運至地球

4. 緊急時

>就算犧牲全部船員，都一定要將「ENEMY」搬運至地球；這時候便會使用特別程式(X-sa)

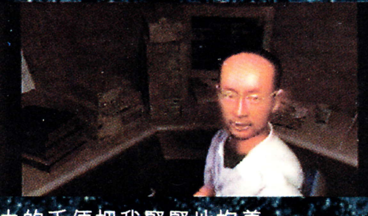


原來船長老早就知道這個任務，我們根本就是「白老鼠」；柏加，米加斯和船長朗尼都是死得不明不白……為甚麼會這樣？難度那些畜生比我們的性命更重要嗎？

我馬上去五樓找佐治和大衛

HOLD ME TIGHT

到了佐治的房間後，他便對我說：「羅娜，我很擔心妳呢。其他人的事，由他好了，最重要的還是妳自己的安全，這已經很足夠了。在FALL TOWER那邊已是十分危險，整座塔也被它們佔領了，妳最好還是留在這裏。那些怪物十分兇殘的，妳若遇到它們時應馬上逃走，別要妄想消滅它們。呀，妳去看看大衛吧，他好像正在找妳呢。」



當我一踏進大衛的房間時，他剛巧也走出來……

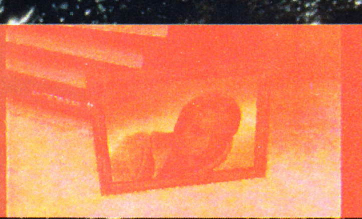
「羅娜，怎麼連頭髮也亂了。」他撫着我的頭髮說，跟着他那雙強而有力的手便把我緊緊地抱着，而我也有如貓兒般投進他的懷裏；發生了這麼多的事，我實在很需要一份安全感，緊抱我吧………大衛——我最愛的男人。

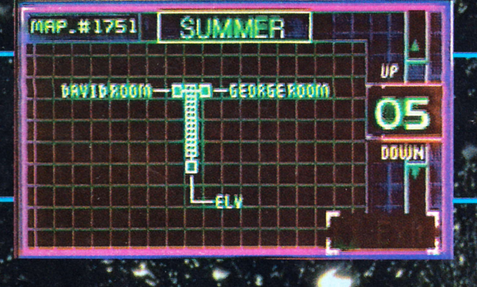
就是這樣，四片既溫柔



又情深的唇便碰在一起，深深地吻着………良久，他突然把我推開。

「這裏已是很危險的了，在FALL TOWER那裏有隻救生艇，您乘它離開這裏吧。現在我先到地庫那裏看看，有件事是關於您我之間的，一邊行一邊講吧。」說完他便去了。可能是太累的關係，所以並沒有隨他而去。我進入他的房間裏，正想稍作休息時，我在枱上無意發現了一幅我的相；突然，我有點心緒不寧，於是我便馬上走到大衛那那裏去。





去……

「嘿，跟您說……再見，很困…難呢。其實我……並不是那麼好的，您可……以找到另一……個…比我更好的……人，只希望……您不……咳咳……不要為我……傷……傷心……但，無論…如…何……咳咳咳……我都是……真心喜歡…您的。拿走…頭上的……記錄…快些離開這……裏吧！要不然……」

不，你不要就此撇下我呀，我們還有很多很多………嗚……

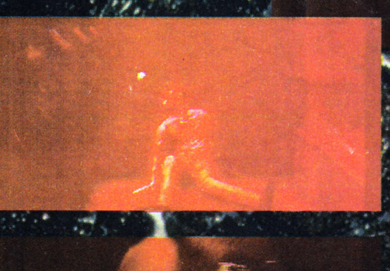
………………………。

DON'T CRY BABY

去到地庫時，那裏一樣有怪物，我唯有小心地走到STORE ROOM。在入口，我找到一張怪怪的便條，然後在前面發現了一些血蹟……我沿着那血蹟走到去機房的後面……

呀………………呀！

那是大衛的軀體，他躺於血泊之中，而且他的也手臂不見了！令我更震驚的是，在他的斷臂裏竟然有很多電線和金屬骨架，頸部的傷口內竟有一些電子零件，在他破損的頭部內是發光的……他竟是機…械…人？



嗄……嗄……他看來……還有氣，嗄……嗄……我便扶了他一起來。

他吐了一大口血，嗄……嗄……

「不要……這樣，您知道我……是最不喜歡…您哭的……」

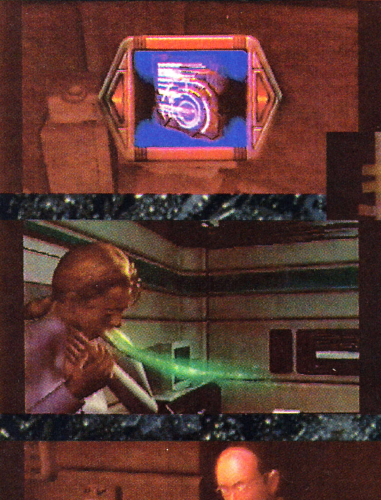
把眼淚強忍並不是件易事，但我只得撐下





REPODUCTION

在他的頭上拿走那晶片後，便回到佐治的房間內，用他的電腦看大衛的資料，怎麼身後好像有人似的，難度是佐治？我一轉身，噗的一聲，一條吸管般的東西插進我的口裏，好像有甚麼放進我體內似的……





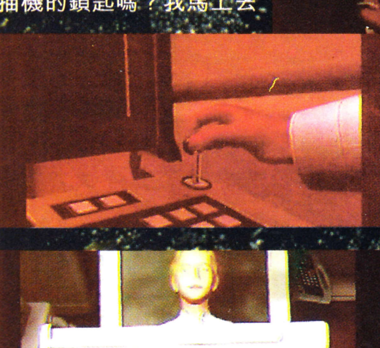
唔……唔……唔……

啊！那條管終於抽了出來，到底它對我做了些甚麼？突然響起一記鎗聲，那隻侵襲的怪物便應聲倒，開鎗的當然是佐治。

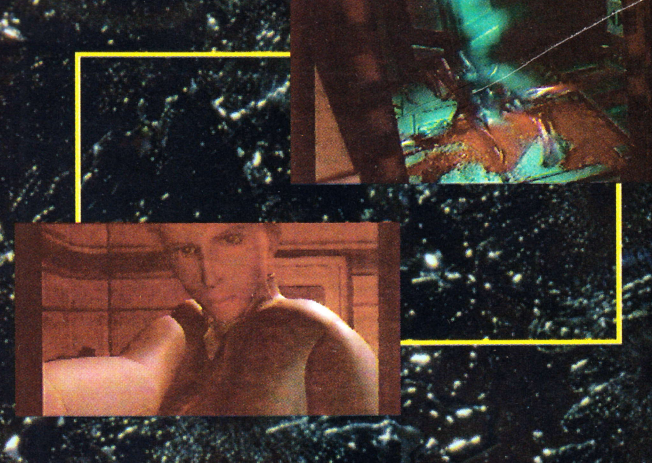
「妳乖乖的給我坐好，不要再給我麻煩了，否則我也不能救到妳。」

他說完便走。

隨着他的腳步，我在門口拾到一條鎖匙，這不是開啟船長房那部X光掃描機的鎖匙嗎？我馬上去



幫自己掃瞄一下，在掃瞄圖中顯示出有一隻不知名的生物在我的體內，難度那隻怪物在我體內播種！？當我正在抖震的時候，佐治便了入來。



MEMORY

「其實我也不贊成把「ENEMY」送進地球，但這是軍方的命令，把他們當作兵器般研究。至於你和大衛，其實都像機械人一般，我只是負責把記憶植入你們的腦中，那些對父母的記憶，對朋友的記憶，就算是地鐵的車費，都是由我替你們植下的記憶，當然，還有你倆的戀情。」他突然捉着我的手「把那東西交給我吧，



快！」我幾經辛苦才掙脫了他。

我是機械人？我的記憶全是假的？……我不知不覺地走進了大衛的房間內，佐治亦同時進來。



「讓我來改變你吧，並不會痛苦的，而且對妳來說也是件好事。若果妳再這樣拖下去的話，妳只會記得妳是一個機械人，對妳來說只有更痛苦的，讓我幫妳把大衛的記憶洗去，變回一個普通人吧。」佐治不停地說服我。「來吧，不要再考慮了，跟我……」佐治突然被扯上半空，他的頭更被扭斷，鮮血從他的頸像花洒般噴出來！然後再被掉到地上。

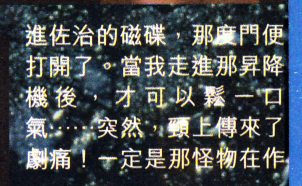
它來了，像惡魔一般撲向我；鎗，毫不留情地轟向它；血，像箭一般地彈向我。它終於倒下了。

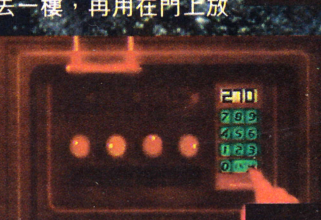
IRONY

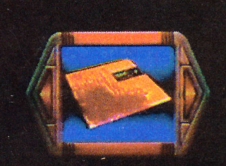
我在佐治的屍體上取得一張磁碟，更在他的後褲袋中搜出一張便條，看來這是一些重要的密碼。為了去FALL TOWER，我便走上六樓的動力室開總掣，我嘗試在開關上輸入先前找到的便條上的密碼，果然成功！

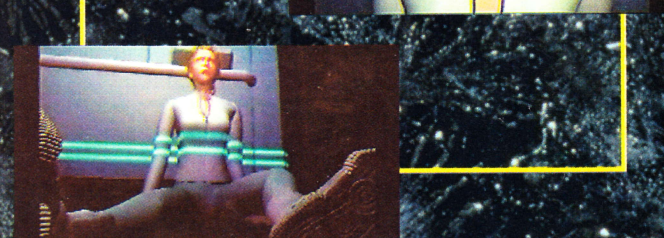
FALL TOWER的昇降機的動力恢復了，我便下去一樓，再用在門上放進佐治的磁碟，那度門便打開了。當我走進那昇降機後，才可以鬆一口氣……突然，頸上傳來了劇痛！一定是那怪物在作怪……

嘿！我既是一個機械人，為甚麼會痛呢？





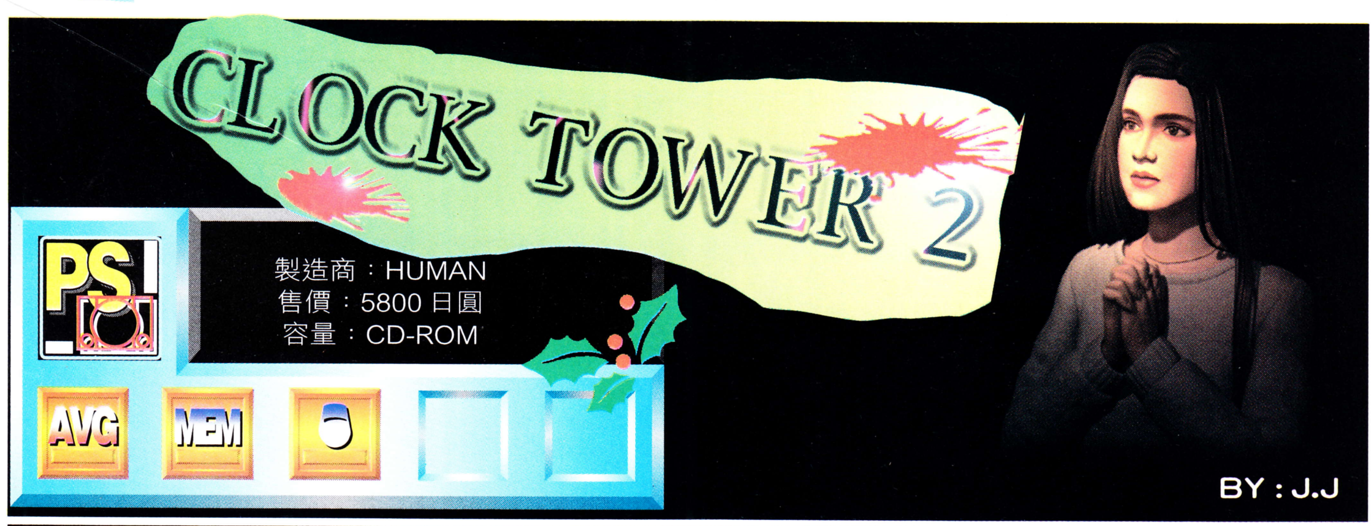




TO BE CONTINUE！

ENEMY ZERO





雖然前期的介紹稿不是由在下負責，但結果這遊戲的攻略還是回到了在下的手中。由於遊戲的操作在上次介紹時已經說過(實際上亦不算複雜)，所以今次不會再特別提到，倒是一些遊戲系統的特性對攻略帶來的影響則會盡量向大家介紹。

若要將這遊戲和「包丐食」作一比較的話，在下暫時只能說「包丐食」是較注重動作，而這「CT2(?)」則是較注重解謎方面的，至於其他分別，或許讓在下真正消化了這遊戲後，在下一期攻略開始前再談談吧。

STORY OF CLOCK TOWER

在挪威羅莫斯達靈地區的山岳地帶，建了一座班羅斯家族的大屋，這大屋內有一個巨大的時鐘，附近的人亦是以那鐘聲為記認來進行放牧。漸漸，附近的人都稱這大屋為時鐘塔大屋CLOCK TOWER……

1986年，住在那大屋的班羅斯夫婦誕下了一對雙胞胎，但那孩子的樣貌明顯地有別於正常人，自出生以來便擁有一種凶殘的性格。

這對名叫「波比」與「阿丹」的雙胞胎，便是後來被人稱為較剪人的殺人狂。

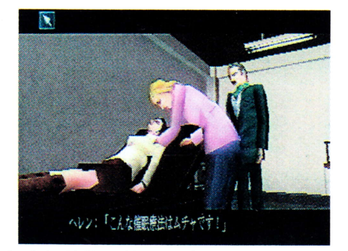
1995年，一位自幼失去了父母、在古蘭利孤兒院長大的少女珍妮花被引到班羅斯的大屋，並在那裏受到一隻以巨剪將人剪斃的怪物襲擊。那怪物正是長大了的「波比」。她在克服了無數的恐怖下，終於將怪物消滅逃出大屋。

這事件在一年後轟動了挪威全國，被傳媒命名為「較剪人」的殺人狂成為了眾人恐怖的焦點，而本應死了在珍妮花面前的較剪人再次出現了。

序章

沙密歐・巴頓 SAMUEL BARTON





在大學的研究大樓中，巴頓正在向珍妮花使用催眠治療法……

海倫：「巴頓教授！！」

海倫：「巴頓教授，到底你想怎樣了，這種催眠治療法太亂來了，要她想起那事件的事還是太早吧。」

巴頓：「海倫、時鐘塔事件對我來說是一件很感興趣的研究材料。我只是希望能盡量多知一點真相吧……」

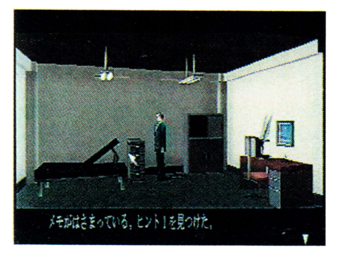
海倫：「……總之，今日是不可能再繼續治療的了。讓我送她回家吧。」

巴頓：「就這樣吧海倫，但我有一點是要說清楚的，雖然妳說不定是她的監護人，但同時亦是我的助手。」

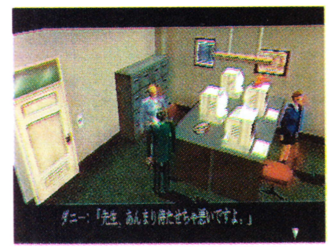
海倫：「……我明白的了。」

序章的主角主要是巴頓教授，這時當海倫和珍妮花離開了治療室後，巴頓可在寫字枱上調查上次事件留下的巨剪，另外亦可在病床旁的資料櫃內找到「HINT 1」，跟着便可開門到研究室的部份，這時在研究室內的職員有比絲（ベス）及丹尼（ダニー），其中比絲告知巴頓剛才海倫口黑面黑地離開了，而丹尼則告訴巴頓有幾位新聞社的記者來了，當巴頓離開了研究室後，往右邊走會遇上他的另一位助手哈利斯（ハリス），這時若你和他說話超過一次的話，第一章的主角便會是珍妮花，相反若只談一次則會是海倫。

當巴頓乘右方的昇降機到1F後，便會在一離開昇降機時遇上記者羅倫











（ノラン）及攝影師迪姆（ディム）。

羅倫：「呃、巴頓先生，等你很久了。我就是之前打了電話來的奧斯羅域新聞社的羅倫，加柏魯，至於這一位則是攝影師迪姆。」

迪姆：「多多指教。」

巴頓：「我很忙的，請長話短説。」

羅倫：「那麼馬上開始吧，時鐘塔事件的兇手已經推斷出來了嗎？」

巴頓：「還未有甚麼可以說，始終受害人的口供太沒有可信性了。」

羅倫：「呃、等等，你說作口供的那位受害人是指珍妮花吧。」

巴頓：「對啊……有甚麼事了。」

羅倫：「呃、我只是剛剛見到她從這裏離開吧。原本想向她做個訪問卻被拒絕了……哈哈。不過，你剛才說她的口供沒有可信性……」

巴頓：「我知你想說甚麼了，你是指她所說的怪物較剪人是否並不存在的吧？」

羅倫：「對！這是讀者最想知道的，因為現在『較剪人』這名字已成為年輕人之間的恐怖象徵了。」

巴頓：「嘿、這正是你們這種低級傳媒將事件誇大報道的結果吧？」

羅倫：「你這樣說我也不能否認。」

巴頓：「總之我說出結論吧。我覺得以巨剪作殺人道具的犯罪者的確是存在的，但那絕對不是甚麼不死身的怪物。那只是一名變態者吧。」

羅倫：「那麼她所說的是……」

巴頓：「是因為恐怖而產生的幻覺。」

羅倫：「原來如此……不過……」

巴頓：「請等一等，訪問到此為止了，我還有下一個約會。」

羅倫：「呃……明白了。實在是很多謝你。」

完成了記者的訪問後，巴頓便要回到治療室，準備會見時鐘塔事件中的另一位生還者，不過當他進入了研究室時，要先決定將枱上的魔像交給市立圖書館的館長沙里班教授（サリバン）還是以往曾在班羅斯大屋中當執事的老人尼古（リック）鑑定，而這決定和之前第一章女主角的選擇會影響了往後的故事發展，但這一點我們會留待下一期才為大家作詳細介紹。

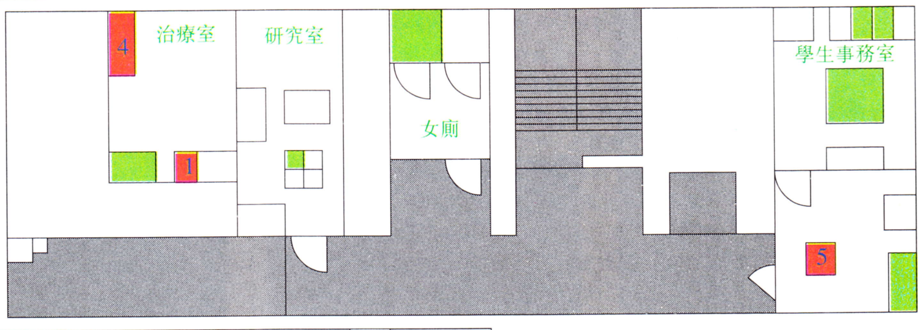


總之，當進入了治療室後，便會遇上另一位生還者艾活（エドワード）……

巴頓：「要你們遠道而來真不好意思。」

琪爾（ケイ）：「我是艾活的監護人，是在古蘭利孤兒院當教師的。」

巴頓：「艾活？他應該是因那次事件的衝激而喪失了記憶的……是記起了名字嗎？」



琪爾：「不，只是因為沒有名字會很不便……所以我便替他改了一個。」

艾活：「……」

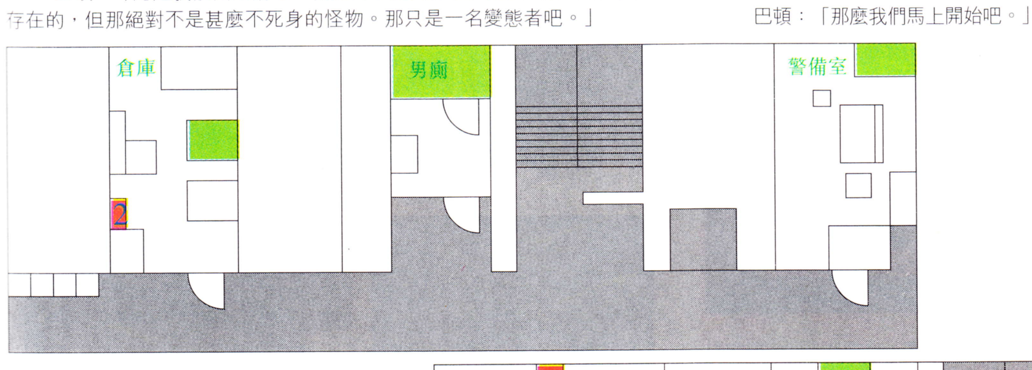
巴頓：「那麼，今天是第一日，你先回答我一些簡單的問題吧。可以嗎，艾活？你要將對事件記得的部份照直地說出來。」

艾活：「……是的……」

巴頓：「那麼我們馬上開始吧。」

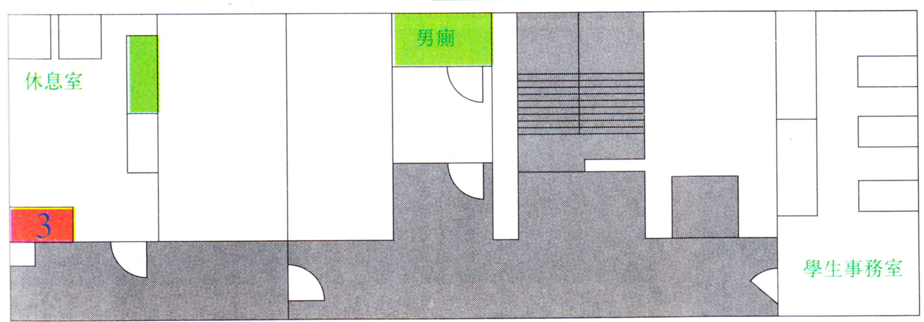
大學研究大樓地圖

1F



2F

3F



第一章 珍妮花・森遜 JENNIFER SIMPSON

留在大學職員宿舍的珍尼花因為見海倫仍未回來，於是便一個人走了到街上，原來海倫那邊的電腦發生故障，於是她亦順道通知珍妮花今晚不能一起吃晚餐了。當珍妮花去了酒店探望過艾活後回到大學職員宿舍時，卻遇上了她昨天曾經見過的記者羅倫。

珍妮花：「你是昨天來過大學的新聞記者吧。」







羅倫：「嗯、你叫我羅倫吧。我一直都在採訪時鐘塔事件的，雖然是如此轟動的事件但真相卻未能解開，身為記者當然不能置之不理吧？」

珍妮花：「真相……嗎……」

羅倫：「而且……我亦對妳很有興趣。」

珍妮花：「……」

羅倫：「不如我們找個地方吃晚餐吧，因為我很希望能好好地和妳談一談。」

珍妮花：「你這是採訪？還是約我去街？」

羅倫：「唔……呃……這個……」

珍妮花：「……」

羅倫：「唔……對了！兩樣都是！兩樣都是啊！！」

珍妮花：「……嘿嘿，好吧，出發啦！」

由於和羅倫去了吃晚餐，珍妮花很夜才回去大學，但當她走到大學的附近時，卻發現自己似乎被人跟踪着，於是她加快腳步跑到大學的研究大樓，最初警衛亦以為只是有普通變態佬出現時，一名身穿藍色外套，手持巨剪的較剪男突然出現，從後將警衛刺死了，珍妮花於是趁這機會逃進了大樓之中。

由於較剪人一開始便已經出現，所以必須先逃走一次才可，而因為珍妮花作主角的第一章是由1F左下方的走廊開始，所以倉庫的紙皮箱是頗適合作躲藏之用的，而在較剪人暫時離開後（不再是緊張的背景音樂，亦沒有了那種剪牛什般的音效……），可順道取下在倉庫內的「HINT 2」以及「漏斗（油さし）」。

除了上述的兩個道具外，這一版的主要目的是取得1F休息室枱上的「非常用之鍵」、3F休息室（假眠室）內的「HINT 3」，然後經樓梯走到天台前的逃生門以繩梯逃走，但途中或多或少也會碰上較剪人的追殺，這時便要利用地圖中的綠色部份（逃生點）用來躲藏或是暫時將較剪人擊退，但若是不幸附近沒有這種地點時，便要到他接近而游標閃着紅色時連按×掣，這樣做可在那一刻逃脫，但必須盡快找一個綠色地區才算暫時安全。

順帶一提，逃生點之中是分為了永久性和一次效果的，例如這一版2F研究室中的防狼噴霧以及治療室內的阿蒙尼亞瓶等都是用完一次便不會再有的，在逃生時必須注意才可。



◆珍妮花害怕地逃到大學的研究大樓。



◆在警衛受襲時，珍妮花趁機逃進了大學。



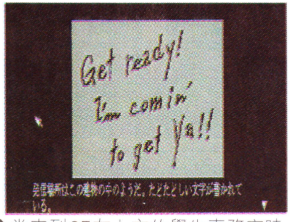
◆在旁邊的架上可以找到一個漏斗。



◆在3F左方休息室的化妝枱上，可以找到HINT 3。



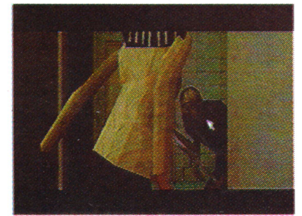
◆但在治療室內卻發現被殺死了的研究員。



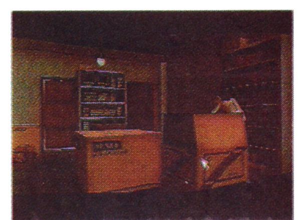
◆當來到2F右上方的學生事務室時，會突然從FAX影印機上收到這張紙。



◆要開啟天台前的逃生門，便要在1F的警衛室內取得非常用之鍵。



◆2F女廁只有左邊那一格有躲避能力，弄錯了的話便等於送死。



◆1F倉庫內的紙皮箱是可以用來躲藏的。



◆另外亦可在木箱上找到HINT 2。



◆要進入治療室的話，便先要在研究室的枱上取得治療室之鍵。



◆這房間內的阿蒙尼亞瓶，是屬於只能使用一次的類型。



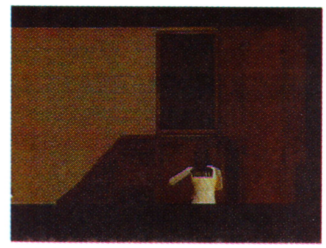
◆發信人是在大學之內的……珍妮花嚇得連紙也掉了在地上。



◆來到3F右方的學生事務室時，運氣不好的話會遇上這一幕可怕的情景。



◆2F學生事務室的長椅子亦可用來躲避，而且萬試萬靈。


◆當取齊了道具後，便可經樓梯來到天台前的緊急求生通道。


◆利用繩梯逃離大學……珍妮花算是暫時脫險了。


◆在警衛室內，這次會找到一條「倉庫之鍵」。

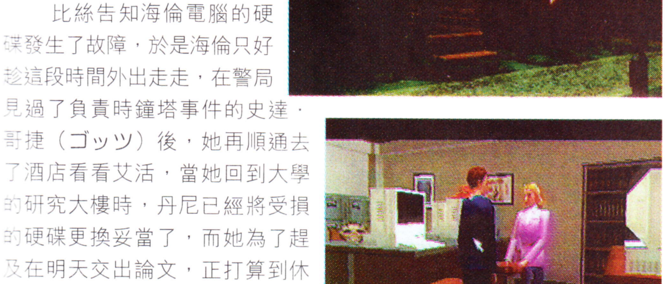


◆在治療室內的書枱找到HINT 4。

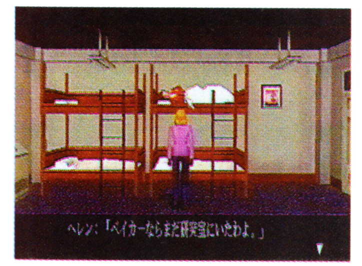
第一章 海倫・麥斯威爾 HELEN MAXWELL



比絲告知海倫電腦的硬碟發生了故障，於是海倫只好趁這段時間外出走走，在警局見過了負責時鐘塔事件的史達哥捷（ゴッツ）後，她再順通去了酒店看看艾活，當她回到大學的研究大樓時，丹尼已經將受損的硬碟更換妥當了，而她為了趕及在明天交出論文，正打算到休息室小睡一會。



羅絲（ローズ）：「是比嘉嗎？……甚麼，是海倫呀。」



海倫：「比嘉她還在研究室啊。羅絲，妳又和比嘉相約了嗎？」

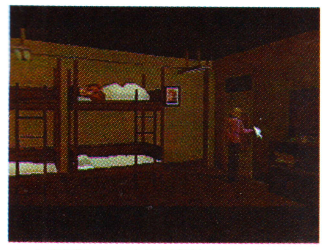
羅絲：「嗯，是的。」

海倫：「真是的，就算是深夜也好，亦不應將大學當做酒店吧。」

羅絲：「在比嘉來之前讓我睡一會吧……」

海倫關上了門邊的燈掣，睡了在羅絲旁邊的床上，過了不知多久後，她突然聽到門外有一陣拍門的聲音，但當她將門一打開時，竟然有一具屍體倒在她的面前，而較剪人亦隨後走進了房間，海倫不理一切逃了出去。

在這個以海倫為主角的第一章內，雖然遊戲舞台同樣是大學的研究大樓，但在可取得道具以至逃生的方法都有所不同，首先，海倫可在治療室內的書桌找到「HINT 4」、在2F右方的學生事務室小茶几上可找到「HINT 5」，而在警備室則會找到「倉庫之鍵」，當她再於3F右方學生事務室右上方的抽屜內找出「鋏子（ペンチ）」，便可到1F倉庫，先利用鋏子剪去將倉庫門封住的鐵線，然後便可利用倉庫之鍵逃脫。


◆走到門邊按掣可關掉這裏的燈。

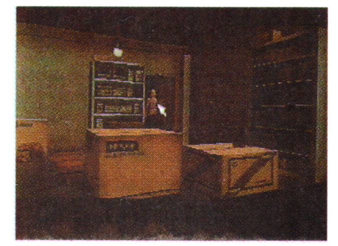

◆開門後一看，竟然遇上了手執巨剪的較剪人。

◆2F學生事務室的茶几上則寫着HINT 5。


◆2F學生事務室內的電話雖然可用，但警局的人卻以為海倫是在惡作劇。

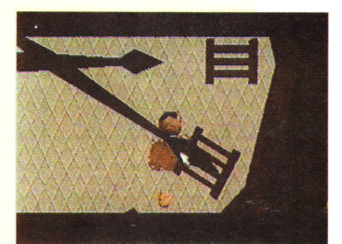


◆在3F的學生事務室內，海倫從一部正在修理中的電腦找到了一個鋏子。


◆當一切齊備後，便可從1F的倉庫離開。

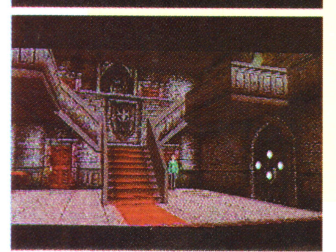
次回預告

殺人狂再次出現，到底他是普通的變態殺手還是不死身惡魔？主角們決定繼續追查，下期本刊會刊出各章故事分支的條件、攻略方法以及版面地圖，敬請留意。















TEXT：
福田一少年

金田一少年之事件簿
悲報島新的慘劇



食堂
10 月 14 日 下午 9：30

[續上期] 當我被劍持問到有關木暮被殺的意見，我便告訴他木暮是被兇手叫到鐘樓（時計塔）的，而犯人應該很清楚真奈美今晚會啟動大鐘的，所以便將木暮的頭部放進鐘面的窗口位，讓時針把頸部壓斷，造成和《赤紅色的手毬》一樣的情景。因此，這件兇案的真兇就是化身為「山童的使者」的人。

「『山童的使者』……！」劍持驚異地説。「可是，平時不會響動的大鐘，今晚又為何……」

「那個大鐘根本沒有壞。它是以電力來推動的，而令它發出聲響的開關是在兇案現場——鐘樓的內部啊。」我説。「『山童的使者』殺死木暮後就開動電掣令大鐘發出聲響，這樣便引起了我們的注意，還記得那首被咀咒的歌嗎？『在玩赤紅色手毬的晚上，在天空的時刻鳥兒便會告知；山童來的時候，如果垂下頭時看見大家，就和古城有緣份。』染滿鮮血的木暮首級就像手毬一樣，從天而降在我們面前出現，就在此時大鐘突然響起，和天空中的鳥兒一樣叫着。因此，我們就會聯想到這件兇案，是和『山童的使者』有密切關係的。」

[表面がこすれて、文字が消えかかっていた]
[表面に血がこびりついていた]
[プレートの一部が欠けていた]
[特に変わったところはなかった]
あのプレートには、なにか特徴はあったかな？

「這樣就輪到另一個問題，就是『山童的使者』如何令鐘樓變成密室，你能夠解開這個密室詭計嗎？金田一？」劍持道。

Q1：那個時候，我在鐘樓入口拾到了連着鐘樓鎖匙的金屬牌。究竟這金屬牌有甚麼特徵呢？

（1）「表面有部份文字被磨掉了。」[表面がこすれて、文字が消えかかっていた]

（2）「表面上有血跡。」[表面に血がこびりついていた]

（3）「金屬牌的欠缺了一部份。」[プレートの一部が欠けていた]

（4）「沒有特別的特徵。」[特に変わったところはなかった]

想真的，那塊鐵牌的表面上，有些文字的確是被磨掉了，應該是曾經被大力拉動過而磨掉的。

Q2：鐘樓鎖匙的用法又如呢？

（1）「將鎖匙向左扭是開，而向右扭則是關。」[鍵を左にまわすと開き、右にまわすと閉まる]

（2）「扭動鎖匙一次便是開，再扭一次就是關。」[鍵をまわすと開き、もう一度まわすと閉まる]

（3）「只有扭動着鎖匙時才是開。」[鍵をまわしている間だけ開く]

Q3：那麼門栅的構造是怎樣的？

（1）「扭着鎖匙時便可拉動門栅，放開時門栅則會自動彈出來。」[鍵を使うとカンヌキは引っこみ、はなすと自然にとび出す]

（2）「當門栅被拉動後，就不會自動彈出來。」[カンヌキは押すと引っこみ、そのまま出てこない]

（3）「不用鎖匙就無法拉動門栅。」[鍵を使わないとカンヌキは動かない]

Q4：密室可以肯定是用鐵牌和門栅所製造出來的，至於這個詭計到底是如果做到的？

（1）「先用鐵牌壓着門栅，然後在離開時將鐵牌拔走，鐵牌上被刮花的痕跡便是這時做成的。」[カンヌキをプレートで押さえておき外に出てからプレートを抜いた。傷はその時できたものだ]

（2）「用線穿過鐵牌上的小孔，然後利用它來操作門栅，鐵牌上被刮花的痕跡便是這時做成的。」[プレートの穴に糸を通し、カンヌキを操作した。傷はその際にできたものだ]

（3）「將鐵牌塞進門縫裏，從而露出一個空隙來開門，鐵牌上被刮花的痕跡是和地板摩擦而成的。」[ドアにプレートをはさみ、すき間を作った。傷はその時、床でこすれた痕だ]

（4）「鐵牌上的痕跡早已存在，而那個鎖一直都是被鎖上的。」[プレートの傷は最初からついていて、はじめから鍵は閉められていた]

「我明白『山童的使者』是如何去製造那個密室了，老兄！」

「真的？」

「現在就示範一次吧！米婆婆，有沒有另一間房的門和門栅構造，是和鐘樓相同的？」

金田一「プレートは、外に出ようとするカンヌキの圧力で、しっかりと固定される。

「哦，米婆婆房間的門就是用同一款鎖的。」米婆婆道。

「那麼我們就借婆婆的房間一用，你不會介意吧？」我説。

「好啦～」她説。

這時，我便將那款有特別構造的鎖，如何利用鐵牌頂着門栅來造成密室的方法告訴老兄——兇手殺死木暮之後，先利用剛才所述的方法以鐵牌壓着門栅，接着把鎖匙放回木暮的袋裏，然後在離開房間時用力拉走鐵牌，就造成了一間密室。

「這樣的一塊鐵牌就能做到這種功能，『山童的使者』真是一名不可輕視的傢伙呀……」劍持説。「木暮只是在這個島進行開發罷了，為甚麼他會被殺呢？」

「因為他很想得到這裏的財寶喲～」燈妙説。正當燈妙欲説出有關埋藏在這裏財寶的事時，被島主光定連忙叫他收口。「你説甚麼呀？據古書説到晚上當『魔之口』打開時……哦，喲……」燈妙欲言又止，看來他很像對克里斯有點避忌。此時遠藤説木暮是相信確實有寶藏存在的，所以才叫我來……而葉月和木暮亦交換了備忘錄的。説畢，光定將那份備忘錄示出，原來他倆早有協議，島上發現的所有寶藏，都是屬於木暮的；看來這個島真的藏有寶藏。



就在這時，身為木暮助手的遠藤亦露出了貪心的本性，對葉月説既然木暮已死，那麼他理應繼承為下任社長，寶藏亦應該屬於他的，只是他的想法馬上被三村所毀——她説既然當事人已死，那備忘錄上的條文亦已失效，故將那紙撕成八塊。米婆婆暗示三村將妨礙她的木暮及備忘錄除掉，可是三村當然否認。接着三村又説如果葉月有所不測，又沒有備忘錄的話其財產將會由長女真由良所繼承的，可是真由良馬上説對葉月的財產沒有興趣，接着三村



又強調真奈美是葉月的遠親，暗示她有繼承家產的資格，可是當她想說甚麼時被光定制止。

「狐狸精想攪風攪雨呀！」米婆婆說。

劍持這時對我說每個人都很有可疑，問我到底那個是殺死木暮的「山童的使者」，可是目前由於證據不足，我仍未能肯定誰人就是兇手，不過我可以說一句：「我以爺爺的名字做保證，誓要將兇手揪出來！」

當劍持問到葉月他們似乎隱瞞了不少事，美雪馬上說出在圖書室深處有一件類似計算機的操作板，得到光定的同意後眾人便往圖書室去，回想起三村醫生房裏的紙張，我就試試將密碼「1129」輸入到操作板，頓時啟動了圖書室的機關，露出了一扇藍色的門——「不倦的房間」入口，在裏面發現了真由良的孿生妹妹真由紀[マユキ]，原來她自幼便患上精神病，由於很容易會發狂，所以將她關在這裏，雖然這樣做對她很可憐，不過沒有其他辦法；另外原來全家人都是知道她的存在的。這時三村發現真由紀好像很興奮似的，所以就替她注射鎮靜劑，同時劍持發現這房門由於只能從外面開啟，所以她應該和木暮被殺無關的，說畢後便吩咐眾人解散。



小百合的房間 10月14日 下午10：30

這時，小百合為了答謝我替她說了大話(我對老兄說我一直是和她在一起的)，於是便邀請我到她的房間喝杯茶。她把頸鍊上的小型鐘錶給我看，並說這可是她的寶物來的。



金田一的房間 10月14日 下午11：00

喝過茶後我便返回房間，這時美雪說我好像和小百合很夾得來，又說我喜歡年紀比我大的女孩子，諷刺完我後她便返回其房間去，結果我終於能夠完成今天的工作，可以好好睡一覺。（第一天結束）

金田一的房間 10月15日 上午10：00

一大清早（？！）美雪便來弄醒我，說要和我一起到島上各處行，於是我便馬上起床行動。行過大堂時，美雪不斷提着昨晚木暮首級從鐘樓掉下來的事，令我也有點食慾不振。當行到真由紀的房間時，看見她正在畫壁畫，而她一發現我們就馬上緊張起來，這時米婆婆對我說她要替真由紀更衣，我們唯有先行離開。



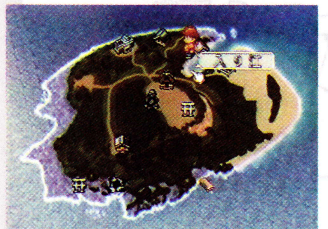


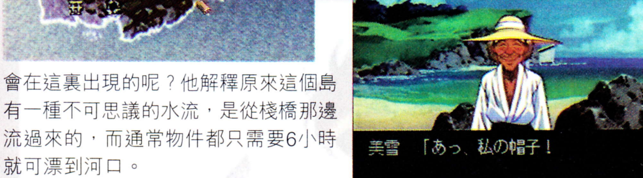
到廚房去找真奈美，她在喃喃地說着「小百合和以前有點相似，又好像不是」之類的話，而她一發現我們時便馬上住口。看過大廳後我便到後面的走廊那裏去，在木暮的房間發現老兄正在進行地毯式搜索，希望可以找到一丁點蛛絲馬跡，為了避免妨礙他我於是到別處去看看。在隔鄰遠藤的房間美雪聽到房內傳出了一些聲音，她把耳朵貼到門上竊聽，聽到三村醫生和遠藤二人正在交談，內容大概是三村感到她自己因手持鬼牌JOKER(撲克牌中以鬼牌為最大)，同時妨礙她的木暮已死，所以好像已穩操勝卷。（難道她就是真兇？）就在這時三村發現我們在偷聽，於是走出房間警告我們不要多管閒事。

當行到二樓葉月島主的房門前，我聽到裏面傳出小百合的聲音。「我明白了！知道了！」這時她帶着極差的面色從房內出來，向着大屋的後門跑掉，美雪擔心她會做傻事，所以拉着我的衣袖去找她回來，結果我們在間竭泉發現面帶愁容的她。

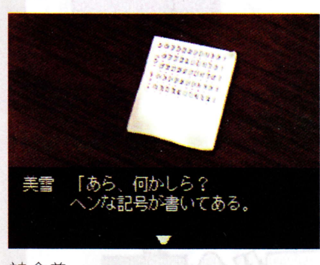
「金田一……？」小百合道。「你因為很擔心我而來這裏的？真是溫柔的啊……。不用擔心我，我沒有事呢。不過，我比你年長，所以……總之很多謝你的呢。」說畢，她竟然親了我的額頭一下，便帶着赤紅的臉蛋走回大屋。「小百合沒有事吧？一時面青青的，一時又面紅紅的。」美雪道。接着我便再到其房間找她，看見她沒有事才感到安心。

在屋內看過一遍後，我便和美雪到島上逛逛。昨天老兄將岩田關在大屋旁的儲物小屋[物置小屋]裏，現在從老遠也可聽到他在咆哮着，而在隔鄰的小艇屋[ボート小屋]碰到傭人真奈美，她說由於不見了鎖匙，所以目前無法進入小艇屋去，如果想划艇就要到棧橋那邊去。接着我們便到地圖上沒有顯示的河口[入り江]去，竟然發現戴着帽子的燈炒老伯——那頂可是美雪昨天在棧橋被大風吹掉的帽子啊！而為甚麼又會在這裏出現的呢？他解釋原來這個島有一種不可思議的水流，是從棧橋那邊流過來的，而通常物件都只需要6小時就可漂到河口。





燈炒剛在我們面前出現，大概他的家現在應該沒有人吧，所以便到那裏去一看，結果在屋內發現了一張寫滿奇怪符號的紙，雖然不知道是甚麼，不過收起日後可能有用。接着我們便到假宮，碰到正在替死去的木暮祈福的真由良。再次問她為何那麼堅持要當巫女，她說是為了要守護這個島上的所有物件，而木暮因為企圖對這裏進行開發，大概觸怒了這個島吧。當問到她有關這裏傳聞的寶藏時，她答道完全不知道。



稍為向南行便到昨日克里斯仔細調查過的白色鳥居，美雪發現鳥居的柱身，竟然刻着和在燈炒處拾到紙條一樣碑文！看小鬼昨天那麼落力，這些文字應該是和寶藏有關吧。將碑文譯為平假名後，我們便再到島上的另一座鳥居——綠色鳥居去，卻被克里斯先行一步，為了不讓他知道我們有這張翻譯紙，所以還是先返回大屋去解開白色鳥居的古詩含義。

回到房間美雪問我調查完畢沒有，我說還要繼續。接着便打開記事簿，看清楚那首詩是寫甚麼的。「當天空照耀着的星最為滿溢時，暴燥之神就會為夜空招來黑暗；火熱的柱朝天而起時，大地就會呈現星星」。究竟是甚麼意思？

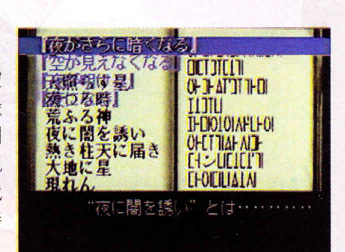
Q5：「天空照耀着的星」是指……
(1)「彗星」[すい星]
(2)「太陽」
(3)「月」
(4)「財寶」

Q6：「為夜空招來黑暗」是指……
(1)「晚上變得極為黑暗」[夜がさらに暗くなる]
(2)「看不到天空」[空が見えなくなる]
(3)「夜空變得明亮」[夜が明ける]
(4)「變為夜晚」[夜になる]

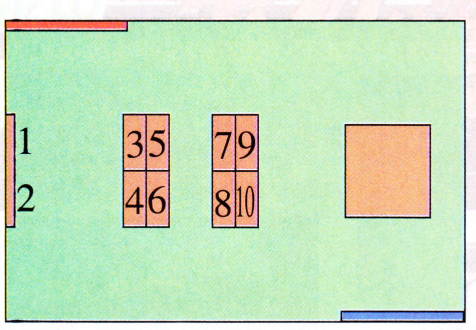
Q7：「火熱的柱」是指……
(1)「白色鳥居」

(2)「黑色鳥居」
(3)「綠色鳥居」
(4)「間竭泉」
Q8：「呈現星星」是指……
(1)「彗星」[WW 星]
(2)「太陽」
(3)「月」
(4)「財寶」

「當月滿的時候……神就會令夜空變暗……間竭泉就會朝天而起……地殼變動？這時就會出現財寶……！！！明白了！月蝕的晚上，在間竭泉就會出現財寶——『魔之口』會打開！」這時我決定到圖書室去，查一查有關月蝕何時發生一事。

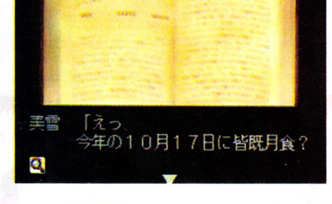


圖書室書本分佈圖

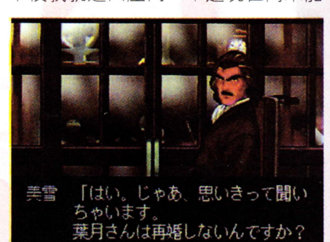


(1) 文學
(2) 言語
(3) 藝術
(4) 產業
(5) 技術
(6) 自然科學
(7) 社會
(8) 歷史
(9) 哲學
(10) 總記

在圖書室找了一會後，我在自然科學的書架找到了一本名為「20 世紀自的天體運行」的書，在裏面發現今年 10 月 17 日將會出現月蝕（那豈不是後天？）。看完書我便從大屋的後門離開，到黑色鳥居去調查，把柱上的暗號抄下後我就返回屋內，不過現在尚未能解開古詩的謎。



接着，我們到二樓的飾櫃去調查，碰到正望着其收藏品看得入神的葉月光定。美雪多口問到他會否考慮再婚，他答道因為現在已而子女，所以無需為延續血裔而再婚。沒有任何特別發現後，我便返回房間告訴美雪去吃晚飯。



晚飯（夕食）
10 月 15 日 下午 6：30

進餐時，眾人都相當沉默，小百合說因為有人死去，所以大家都沒有心情。這時光定吩咐真奈美去播些音樂來聽，五木即時問他是否要聽華爾拉的樂曲，因為《VALKYLIE 的騎行》是華爾拉的作品；看來五木對葉月的事都相當清楚。

食堂
10 月 15 日 下午 8：00

吃過晚飯後，真奈美從大鐘知道已經到了8時，於是便將酒和酒杯帶到葉月的房裏去，而劍持和三村則先返回房間休息。這時克里斯那小鬼問我有沒有興趣玩一個智力遊戲，他說為了要當眾證明我不是IQ180的，結果引來了美雪、米婆婆和燈妙來圍觀。

「聽好了，金田一，」克里斯說。「在平成8年12月8日的深夜，一名叫做剛田成二的大學生被發現倒斃於寓所內，伏在桌子上的他背部是被一把刀深深的插進體內而致死的。聽聞剛田他是和某些暴力組織有生意來往的，所以曾經和不少人積怨。在他的腳底是有一張寫着『二七』的紙，另外他的右手是拿着沒有蓋子的箱頭筆的，好像在臨死前想將甚麼留下似的；經過調查後發現有 3 個人最為可疑。」

Q9：到底這 3 人中誰是真兇？
(1) 仁志明、27 歲、1969 年 8 月 13 日出生、會社員
(2) 山本耕助、44 歲、1952 年 2 月 7 日出生、殯儀館職員
(3) 高村理香、24 歲、1972 年 9 月 27 日出生、OL
(4) 再看過一次問題 [もう一度読み直す]

「全中！因為其實只要將紙張反轉，就會看到日文『リカ』——即是理香的羅馬拼音。不過，雖然你答對，可是就算答中這條簡單問題，也不會增加偵探分數的，真可惜呢。」克里斯本想令我丟臉，可是敗給我後又這副咀臉。

「解決」那小子後，剛好碰到正步往浴室的真由良和三村，這時美雪對我說一會兒後便回來（難度她們三人……）。

金田一的房間
10 月 15 日 下午 8：30

當我回房後，發現桌上無故多了一封信，拆開來看發現原來是真由良寫給我的，裏面寫着今晚10時到間竭泉一敘有事相談（到底是甚麼事呢？）。就在這時美雪將頭伸進我房的門縫裏，問我這是否小百合送來的情信，看我怪怪的。臨走前她說要和三村到浴室去洗澡，叫我千萬不要偷看呀。不過，我又怎樣會錯過這個機會呢？ [露天風呂に行く]

露天浴場
10 月 15 日 下午 8：35

可能三村和真由良的關係一直都很差，所以二人沒有兩句，美雪感到氣氛相當不妙，於是便說些話來引起她們的注意。「這個……為甚麼你不叫真奈美來一起洗澡？她可是你的遠親來的，為甚麼你會這樣對她？」真由良不喜歡真奈美，是因為她和三村一樣，都是帶着不純潔軀體的。這時三村說「的確，真由良是一名未被沾污的處女啊，因為這樣才能當巫女的啊。現在真奈美她應該正和老爺……」這時三村被真由良叫住收口，看來真由良、三村與真奈美她們的關係確實不大好。趁未被發現前，我還是先離開比較好。



大廳（大廣間）
10 月 15 日 下午 9：00

剛好 9 時正，頭頂響起《VALKYLIE 的騎行》那首光定最喜愛聽的樂曲，這時我看見三村等人從浴室行出來，於是便和美雪先回房去。到了9時30分，美雪走過來我房，說剛才在浴室三村和真由良幾乎吵起架來，我漏了嘴說知道，她連忙問為何我會知道的？她抹乾頭髮後說要返回自己的房間，看看腕錶發覺已到了 10 時，是到間竭泉和真由良見面的時候，於是便叫美雪先行回房 [そう？じゃあ、おやすみ…]，目送她離開後我便動身往間竭泉去。



到達間竭泉時，我被真由良問到底約她出來幹甚麼，她又說沒有寫過信給我，這時我相當莫明奇妙，難道約我









們出來的是……鬼？這時眼前泛起了一陣黃色的霧，並且有一股臭蛋味，好像間竭泉快將湧出似的。忽然一個人影被間竭泉噴上半空，看清楚發現那竟然是葉月光定！被泉水噴了不久後他終於掉到地面。這時雖然葉月的屍體在我面前，可是我應該看看真由良的狀況[マユラの様子をうかがう]，她看來受驚過度以致暈倒。

間竭泉
10月15日 下午10：10

過了不久，劍持與五木趕到，老兄說葉月沒理由會被那間竭泉殺死的。他先叫五木將暈倒的真由良帶回大屋，接着克里斯說葉月的輪椅就在現場附近。

Q10：到底那是甚麼的一回事？

（1）「應該是有人將他推落去。」[だれかに突き落とされたんだと思う]

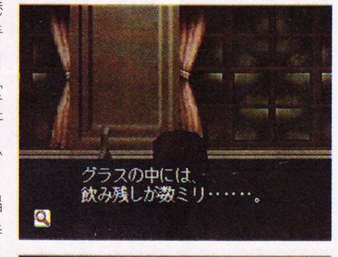
（2）「應該是意外。」[事故だと思う]



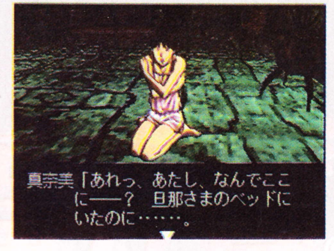
劍持認為由於輪椅距離葉月甚遠，所以應該不是意外。「難道是『山童的使者』所做的？看來是的，試想繼木暮之後，今次就輪到葉月了。咦，金田一，原來你是被自稱由『真由良』所寫的信叫來的。回去大屋召集大家吧！行吧，金田一！」

食堂
10月15日 下午10：20

回到食堂後，老兄說找不到真奈美，於是便叫我找她出來，並且看看有甚麼可疑的地方。往圖書室內的「不倦的房間」，我發現真由紀正在睡着，看來她不會和案件有關的吧。到二樓葉月的房間去，在桌上我看見真奈美從食堂所帶上去的酒和酒杯，酒杯內還有少許喝剩的酒，這可能對推理有幫助，所以我先將酒瓶拿走。接着我發現那台葉月用來播放《VALKYLIE的騎行》的唱機，從顯示版看到好像是被人預設了時間掣似的！這是否光定所做的？抑或……跟着我打開右邊的房門，發覺坐着輪椅的光定是無可能通過這條凹凸不平通道的。最後我在裏面的秘密房間找到了只穿着內衣的真奈美，這時她剛好醒來，待我說清楚目前的狀況後她便往食堂去集合。回到食堂後，老兄說真奈美聽到葉月的死訊後嚇了一大跳，同時問我調查完畢了沒有，我答「是的」[ああ、オッサン]，跟着一起進入食堂。







食堂
10月15日 下午10：40

劍持說葉月很明顯是被人殺死的，而米婆婆則說繼木暮後又輪到老爺遇到不測。正當遠藤在擔心那人是「山童的使者」時，立即被三村所喝止，這時真由良醒來，對各人說不用擔心她，三村說她剛喪父竟然面色也不轉，彷彿她就是兇手一樣；遠藤亦補充說真由良是命案的第一發現者，極有可能會是犯人。

「你們不要隨便推測。」劍持道。「這樣，葉月在晚飯後一個人返回房間，然後——」

「不是一個人啊，還有真奈美呢。」三村說。

「我……我……那個……」真奈美說。原來她在八時被葉月叫到房間去，和葉月……

「那麼，三村先生，葉月他……」劍持道。

「儘管每日都享用豪華的法國料理，有時也想試試即食食品吧？老爺會利用房前的鐵騎士鎧甲，來選擇那晚的對手。如果右邊的騎士舉起了劍，就即是我，相反左邊的就是即食食品（指真奈美）。」三村說。原來葉月是一個這樣的人來的，五木補充說曾經有不少關於他女伴的傳聞。

接着劍持問真奈美今晚是否輪到她，她說在到達房間後，在床上飲了一些飲品，不久便呼呼大睡，接着發生甚麼事也不知道了；五木補充說看到她帶着酒和酒杯上房的。三村說那些飲品只是藥，並沒有令人睡覺的成份，那為甚麼真奈美會睡着的？這時我將在房裏撿到的酒瓶給老兄，待他化驗內裏液體的成份，才知道有沒有加入催眠藥，而由於酒瓶是放在食堂內的餐櫃，所以誰人也可以將催眠藥放進飲品裏去。跟着克里斯說既然真奈美是在床上喝那藥酒的，那又為何會躺在秘密房間呢？難度她懂得夢遊？

三村說真奈美講大話，根本她和葉月一直都是清醒的，證據在於今晚的確有《VALKYLIE的騎行》響過，原來葉月每次幹完「那個」之後，都會播放這首他喜愛的樂曲，不過真奈美說她真的聽不到樂曲在演奏。說畢這個後，便輪到每個人報告晚上的行踪，先是三村醫生，她說在晚飯後就回到自己的房間，因為今晚並非輪到她，而曾經和美雪及真由良到過浴室，她還擺了我一道，說證人就是到浴室偷窺的我；真由良說和美雪入去浴室是8時半，離開時是9時，而之前及之後都一直在房中，跟着便依照所收到的信，10時到間竭泉去。我告訴老兄有關被另一名真由良叫出去的事，可以推定有人分別將這信送給我和真由良。米婆婆說美雪等人從浴室回來時，剛好《VALKYLIE的騎行》正在播放。

美雪「私も時間はちょっと……。
はじめちゃんに聞いたらいいじゃない。

劍持：「整理一下案發前後時間——晚飯結束時是7時半，三村先生與真由良從浴室回來是9時，這時《VALKYLIE的騎行》剛好響起，同一時間葉月和真奈美在床上……」

真奈美：「不是！我——」頓時被三村喝住。

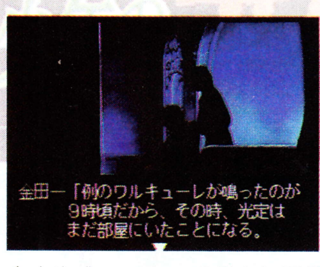
遠藤說他一直都在房裏，雖然沒有證人可是並沒有說慌，這回因為他的胃痛得非常厲害，所以喝了藥後便在房裏休息。克里斯說晚飯過後，他在大廳和金田一玩推理遊戲直至8時半，而在大廳裏除了真奈美外，並沒有見過其他可疑的人經過。因此，劍持便推定犯人在克里斯等人解散後，才往葉月的房間。至於燈妙則一直都在大廳裏睡覺，而小百合就一直在房內工作。米婆婆在晚飯後便做家務，因為沒有真奈美幫忙，所以需要較長的時間；至於五木就在二樓的陳列飾櫃調查，他說看不到有人出入葉月的房間，不一會他就離開了。

「金田一，你對這件事有何高見？」劍持說。

「這就是『山童的使者』依照被咀咒的歌《人形之舞》，所進行的第二次殺人！」我對老兄說。「煉獄之底部通往奔流的盡頭，飛舞花瓣伴着舞蹈中的人，生命終結時才會停止——從地底深處噴出來的高熱間竭泉水，就像煉獄底部通往奔流一樣。那麼，『山童的使者』將葉月的屍體弄得像人形之舞一樣，相當殘酷的舞蹈啊。這件事實在非常複雜，需要特別留意，真相並非是意外那麼單純。」



「首先要考慮的是真奈美與光定所飲過的『特別飲品』，『山童的使者』在裝着『特別飲品』的瓶內加入了催眠藥，不知底裏的光定當然會把它一口喝下，彷他睡着便可輕易地將他用輪椅運走。由於那瓶『特別飲品』是放在食堂內，因此兇手落藥的機會也很多。接着便整理一下犯案時間，從眾人的話得知美雪等人是在晚上9時至10時洗澡，大廳這時是沒有人的狀態，因此便可從二樓將光定運到空無一人的大廳去，這樣的話就需要考慮犯案時間，《VALKYLIE的騎行》如常在9時左右響起，那時光定還在房間裏面，照理犯案時間應該是9時到10時之間——是這樣吧。因此，這件事中最關鍵的可算是《VALKYLIE的騎行》，就如三村所說的那樣，光定會在心情興奮時播放那樂曲，由於今晚9時的確響起了那樂曲，因此便令人以為是光定自己播的。不過事實卻並非這樣！今晚的《VALKYLIE 的騎行》不是由他所播放的，是有人利用定時系統來令它播放的！。」



「到底是甚麼的一回事？」劍持道。

Q11：到底是誰預較了唱機的定時系統呢？

（1）「真奈美」

（2）「葉月光定」

（3）「『山童的使者』」

（4）「怎樣也被設定了」[いつもセットされている]

Q12：那麼，這樣做的目的又是怎樣？

（1）「為了叫醒自己」[夜のＢＧＭのため]

（2）「為了晚上的 BGM」[目ざましのため]

（3）「為了確認時間」[時間を確認するため]

（4）「為了造成一個詭計」[なんらかのトリックのため]

劍持：「那『山童的使者』的詭計是……？」

三村：「是呀，應該不是老爺播放的。老爺不是那種對機械陌生的人，他懂得替唱碟放下唱針的，所以每次『那個』之後都是由他親手播放《VALKYLIE 的騎行》，老爺他最喜歡這樣做的。」

劍持：「金田一，那個詭計到底是怎樣的？快說明吧！」

Q13：到底「山童的使者」的目的是甚麼？

（1）「為了令人以為光定還是留在房間內」[光定が部屋にいると思わせるため]

（2）「為了消去利用輪椅運走光定時所產生的聲音」[光定を車椅子で運び出すときの音を消すため]

（3）「為了造成和殺害木暮那時的鐘聲一樣，引開我們的注意力」[木暮殺害の時の鐘と同じように、皆の注意を引くため]

（4）「為了消去殺害光定時，房間裏所產生的聲音」[殺害は光定の部屋でおこなわれておりその時の物音を消すため]

「這樣的話，金田一，那麼最初所想的行兇時間豈不是錯誤的？」

「是呀，老兄，不可以忽略定時系統的存在，幾乎便中了『山童的使者』的詭計了。」

「那真正的行兇時間是可時？」

「現在根據目前的事實來判斷，結論只有一個。」

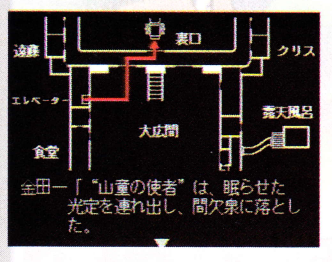
Q14：真正的行兇時間為——

（1）晚上 7 時 ~7 時 30 分之間

（2）晚上 8 時 30 分至 9 時之間

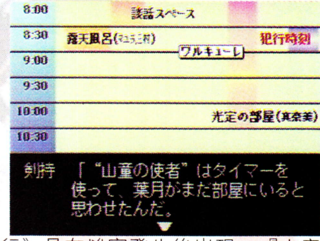
（3）晚上 9 時 ~9 時 30 分之間

（4）晚上 10 時 30 分 ~11 時之間



「山童的使者」將睡着了的光定運走，推到間竭泉去。當預設了的時間裝置啟動，令《VALKYLIE 的騎行》響起後，光定應該已經不在房間了。「山童的使者」將信件交給我和真由良，令我們目擊那件殺人劇——葉月光定成為《人形之舞》。這時五木想起了一件可能和兇案有關的事，就是當他在2樓的陳列飾櫃調查時，葉月的房間內傳出好像音樂盒的聲音，問過真奈美得知光定的房裏是沒有音樂盒的，而克里斯說這可能是來自小百合鍊咀時鐘的。當小百合打開那鍊咀時鐘，經五木證實的確是那種音樂聲，可是克里斯卻馬上說在晚飯之前，小百合是沒有戴着這個鍊咀的，而在白天到葉月房間時是有的，這可證明她曾經到過葉月的房間。

在對她極為不利的情況下，小百合對眾人說出她的確到過光定的房間，把這個鍊咀拾回，這是在白天到葉月房時所遺下的。她說和葉月爭執是為了有關開發遺跡之森的事，她認為那裏藏有極豐富的文化遺產，所以便懇求他放棄開發，而鍊咀時鐘就在那時掉下的。她說由於那鍊咀對她是非常重要的，所以一定要把它取回，而當時她在房外不斷敲門也沒有人應，於是便入去拾回它，而音樂聲就在那時產生的。克里斯問她那時輪椅是否在時，她答好像不在，而他指出由於通往秘密房間的通道太過崎嶇不平，所以葉月是無法利用輪椅直達的，三村亦證實了這個說法，說是由她或真奈美扶光定到那裏去的。不過，因為輪椅是被發現在房間之外，所以犯人應該趁葉月被藥物催眠後將他運走，神不知鬼不覺。



接着，老兄說小百合潛入葉月的房間時，應該是命案發生之後，可是她說不知道何時進入房內，不過有一點她可以肯定的，就是當她拾完那時鐘返回房間後，的確聽過《VALKYLIE的騎行》。「哦，就如金田一所說的那樣，《VALKYLIE 的騎行》是在兇案發生後出現，『山童的使者』利用定時裝置，令我們有『葉月還在房間』的錯覺。」劍持說。

「我不是早就講過了這些話嗎？」真奈美道。

「我就認為真奈美是真兇吧……」三村道。

「先生！」「嘿嘿……」

劍持：「大家靜點！」

美雪：「劍持先生的聲音好像是最大的呀……」

劍持：「金田一，你認為『山童的使者』到底是誰？」

在目前證據不足的情況下，我認為不可隨便說那人就是殺人兇手，不過我可以說一句：「我以爺爺的名字做保證，誓要將兇手揪出來！」（筆者按：又是這句嗎？有沒有第二句呢？）

五木說這個島的富家既然死了，那麼所有事業與島的開發，都應該找人來繼承。這時三村說身為女兒的真由良是絕對不可碰這些遺產，而理應將光定的遺囑在眾人面前公開。

「隨便你。」真由良道。

接着，三村便吩咐遠藤去將遺矚拿來並讀出裏面的內容。「『葉月光定的所有現金、證劵、動產、不動產和其他所有債權，以及掌管事業的權利，全部都會轉給葉月家的長男。』換句話說，全部的財產都會由長男所繼承。」

劍持：「長男？葉月家不是只有真由良和真由紀兩姊妹嗎……」

三村：「葉月真幸 [マサキ] 是也。」

五木：「可是，真幸不是在 12 年前——」

三村：「老爺除了她們之外，是還有另一名孩子的。真幸他確實是12年前在這個島上失踪的，老爺他為了此事感到非常苦惱，因而再把這個島買回來。」三村續說她受到光定的委托將真幸找回來，直到前日終於把他帶到島上。她說3日前真幸已和光定相認過，可是由於真幸的臉曾被頗嚴重的燒傷，所以在完成整容手術之前光定很小心處理這件事。

「講大話！」米婆婆說。「遺產是應該交給真由紀的，你這個狐狸

精！」

「你要這樣說呀，我是有人證的。」三村道。

「是……是的，三村先生所說都是真實的。」遠藤道。

就在三村安排真幸去簽繼承狀時，盛怒的真由良拿起生果刀想刺過去，劍持見狀馬上制止她。「對……對不起。」



「和分別了 12 年的兄長一見面就這樣，這樣……」三村說。

「這人絕對不是我的兄長！」真由良說。



正當米婆婆質疑有關這名真幸和光定相認之事時，三村說她和遠藤都是人證，可是婆婆卻說死無對證，任你怎樣說也行。劍持說由於目前大家都無憑無據，所以還是待展開家族大會時才算，而三村則馬上反駁，在這一刻真幸就是葉月家的新當家，並吩咐真奈美去替真幸預備光定房間給他睡。眼看無法平息這場家族糾紛，劍持唯有叫大家先行解散。

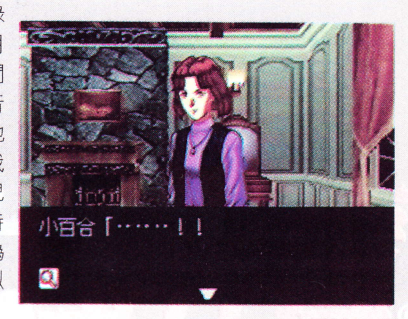
食堂
10 月 15 日 下午 11：00

五木對我們說那個真幸，掌握着解開葉月家秘密的鎖匙，有興趣者請自行探討。美雪則感到連續已有兩人死去，想先返回房間休息，於是我就到大屋各處去搜索。在圖書內側看看真由紀，發現米婆婆正對她說「不要緊，婆婆一定會保護你的」，接着找其姊真由良，她斬釘截鐵地說那個真幸一定不是她的哥哥。至於克里斯，就認為不論真幸到底是誰，也要將島上的財寶取到手，並以甚麼所羅門王之名來保證……。當行到五木的房間時我碰到小百合，她說這兩天發生了不少事，有爭奪遺產、家族繼承，她問我到底五木兄在葉月家是調查甚麼的呢？她本來想找五木問清楚的，可是他又不在，於是便和我一起進入五木的房間內。



在房內，我發現五木將鎖匙放在桌上，於是我便用它來打開抽屜，發現裏面的原稿與錄音帶增加了。看看那些原稿，得知葉月光定對自少便很聰明的真幸相當期待，相對來說對真由良和真由紀則很冷淡，只是專心守着事業及財產，而在 12 年他曾經再婚。至於那名女子的事就不太清楚，只知道她有一名 10 歲左右的女兒。他叫那對母女到悲報島的別墅和其3名子女見面，就在那時真幸就神秘失踪了，至今下落不明。為避免有醜聞傳出，所以光定便將這件事隱瞞了——外人知道只有真由良和真由紀兩姊妹而矣，並不知道真幸的存在。後來光定也沒有再婚，而那對母女在真幸失踪後的第二天便離開悲報島，直到現在下落不明；至於真由紀的精神病則是由真幸失踪後開始。12 年前真幸的失踪與這件事情的隱瞞，可算是葉月光定最大的要害。

接着我們便聽第二盒錄音帶的內容，裏面五木說葉月可真的是那種壞人，而在這間屋裏的人都很可疑。聽罷錄音帶後，小百合說有件事非要她親自去做不可，於是便拉着我到二樓的光定房去。到達那兒時，剛好碰到三村等人，這時小百合問那個真幸 12 年前為何會從島上失踪，真幸得到似







乎是三村的許可後就說出理由，他說原來光定一直也很討厭他，所以自幼便有離家出走的念頭。直到12年前有個大嬸和其女兒來到這個島，於是他便求大嬸偷偷帶他坐船離開，感到自由的他卻不知道那大嬸原來是很憎恨光定的，從此他每日便受到大嬸的虐待，甚至連面孔也被火棒燒傷，留下了不滅的傷痕，因此他便決定逃走。在往後的數年他拼命地掙扎求存，直到1個月前極為飢餓的他終於碰到三村先生，才得知其父拼命地找他，頓時消去了對父親的隔膜，所以他便有返回葉月家的決心。

「真是令人感動的啊。」三村說。「當我帶真幸回來和老爺相時，那個場面真是非常感動啊。相隔了 12 年的重遇——不可能沒有掉淚呢。」

「你說謊！」小百合說。「來這個島的大嬸是一個很溫柔、很好的人，絕對不是你說那種殘忍的人！」

「收聲，想清楚你自己所說的話吧。你又不是親歷其境，又怎會知道這些事呢。」三村道。

「無錯！我的確在場的呢，」小百合道。「那時的一對母女，就是我和我的母親！媽媽與葉月是認識了很久的朋友，我們是被他招待來這個島的。沒有父親和兄弟的我將真幸當為親弟弟來看待，每天都一齊玩，直到那晚他突然失踪……並不是我們把真幸帶走的啊！我非常掛念下落不明的真幸，不過當然指的是真正的真幸！你一定是冒認真幸的假貨。為甚麼你要講大話？媽媽絕對不是你講的那種人！」

說畢後，三村問小百合憑甚麼證明她是那時的女孩？而真由良和米婆婆又為何認不到她？小百合說因為已經過了 12 年，所以不認得她也不奇怪；總之這一切都是三村的陰謀。可是，她反被三村指責說來這個島是為了光定的財產，並非進行甚麼遺跡調查；接着便將我們趕走。



小百合分手後，我再度其房間找她，發現她沒有為此事而悲傷感到安心。跟着我到老兄那裏去，他說在那些飲料內，的確有催眠藥的成份。找過真奈美後，我便到美雪的房間，她說已有兩人死掉感到非常不安，叫我快點離開，於是我便回自己的房間去。

金田一的房間
10 月 15 日 下午 11：45

這時美雪突然走過來，問我剛才到過那些地方——去找小百合？真由良？還是真奈美？她說已有兩人死掉，所以不敢一個人睡，於是便問我今晚可否一起睡，我答「一起睡」［いっしょに寝る］，這樣我就和她一起渡過第二晚。（第 2 日結束）



金田一的房間
10月16日 上午8：00

一大清早我便被美雪弄醒，原來是劍持老兄要她叫醒我，聽聽真幸所說的話。到達二樓光定的房門前，老兄說房內有點騷動，留心聽他們的對話得知他們好似發生內訌——那個真幸好像在得到葉月的財產後，變得無視三村的說話，同時對甚麼契約書不加理會，難道真幸會背叛他們？就在他們爭執到最激烈時，真幸發現他藏在手提袋底部的證件套不翼而飛了，而裏面是裝着他們的契約書的！我還彷彿聽到遠藤說「絕對不可被其他人看見」之類的話。這時老兄便叫我和克里斯，在那個證件套被他們尋回前找到，而那小鬼亦試圖挑戰我，說和我進行比賽鬥快找回證件套。



思考過一會後，我從屋後的出口到達了間竭泉，結果我在那兒找到真幸的證件套，裏面藏了一張駕駛執照[免許證]，於是我便馬上返回大屋找老兄報告。

劍持的房間
10月16日 上午9：30

克里斯向我認輸，而老兄則對裏面裝着的駕駛執照相當有興趣。「佐藤治，是誰？咦，裏面還有另一張紙……『甲要順從乙所定下的計劃，以葉月真幸的身份來行動；直到繼承遺產之前不可擅作主張；乙可從甲取得所得金額的四成以作監護費；丙可從甲取得所得金額的四成以作計劃協助費；甲、乙、丙要遵守上述的內容，發誓不可對其他人透露此事』在契約書上沒有簽名，只有3個手指模為憑。

Q15~Q17：這時劍持問我到底甲、乙、丙是誰？

(1) 光定
(2) 真由良
(3) 三村
(4) 真奈美
(5) 木暮
(6) 遠藤
(7) 小百合
(8) 佐藤治

「哦，原來就是他們三人，難怪他們昨晚會做出那場刻鬧劇。」劍持道。

光定的房間
10月16日 上午10：00

「你是否他們的同伴？」劍持問遠藤。「三村先生與真幸——不，應說是假真幸！」此時遠藤還裝傻扮懵，說不明白老兄說甚麼。「呀，你知不知道他們二人現在到底在哪裏？」這時遠藤才說出假真幸早已逃掉，而三村則跑出去找他回來。「嚓，遲了一步。不過他也不會逃得很遠，因為現在沒有船回駛來這裏，所以想走也很難，最終也是要返回大屋的。金田一、克里斯，辛苦你倆了。」老兄說。

金田一的房間
10月16日 上午10：05

當我回到房間時，有人正敲着房門，原來這人便是小百合。她說現在她算關自己在房裏，也不會有任何頭緒，所以她提議不如趁天氣好，到棧橋去坐小艇吧。也好，反正待在房裏也不是辦法。

棧橋小艇
10月16日 上午10：20

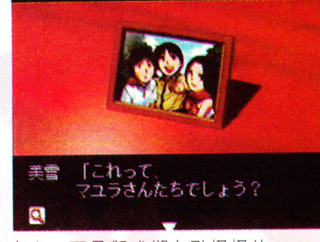
「阿一，我真的沒有說謊。」小百合說。「12年前那個女孩子真的是我，相信我呀。我自小便和母親二人相依為命，所以到這個島的幾天過得相當快樂，把他們當作親生弟弟和妹妹來一起玩……。葉月先生那時真是一名非常溫柔的人，真是……很溫柔……不是，那種男人！——呀，真不好意思，還沒有平定自己的心情。」就在這時，小百合發現棧橋那邊的，可不是真奈美嗎？「記起了！那時的確是——」眼見小百合臉色急轉地說。「阿一，我突然想起有些急事，還是先回去吧。」於是我們便回到棧橋去。

回到棧橋後，小百合說由於是她約我出來的，突然要走實在很對不起。不過，她連忙說剛才的——是否她的心理作用呢？回到大屋正門時，她向我說再見和多謝，之後我便回房去。

金田一的房間
10月16日 上午11：00

這時美雪出現，她問我剛才是否和小百合一起散步，跟住便嚷着我要去散步，於是我們便一同出發。在五木的房門前敲了數次也沒有人應門，於是我和美雪便走入去看看，可是那個抽屜卻被鎖上了，結果在書桌旁的垃圾桶找到鎖匙。打開抽屜後我發現多了第三盒錄音帶，於是將它播來聽聽，得知五木他原本想問大屋裏的人有關葉月的事，可是大家都守口如瓶，所以不如找葉月直接問還好。

接着我往隔壁劍持的房間，他說假真幸已逃跑掉，就像那時的岩田一樣；搜查過木暮的行裝後，由於並沒有特別的發現所以離開。跟住我們就往真由良的房間去，發現裏面空無一人，這時她大約是在假宮裏禱告吧。望過房內的設備一遍後，在她的梳裝枱上發現了一張照片，上面有3個相當可愛及快樂的小孩子，而其中一位更好像是真由良本人，可是觀感卻有點怪怪的。



到旁邊遠藤的房間拜訪他，他說是被木暮與三村所欺騙，所以他才是受害者。原本他可到東京的一流企業就職的，可是木暮卻以甜言蜜語騙他入局，加入木暮的公司。當他到木暮那裏上班時，卻要幹着倒茶按骨的工作，和工人沒有兩樣；總之，他現在很後悔信了木暮這個人。臨行前，美雪挖苦我「將來要小心選擇工作……但首先要看你能否畢業了」，真是的。

行到內側走廊的另一方，在克里斯的房門前，聽到他在裏面說為了要解開古詩的含義而學習日文文法，但似乎不太順利。接着到隔鄰的房間去找小百合，她說好像是被海風吹到，因而感到有點不適，所以想休息一會。在屋內沒有特別的發現，我們於是往正門離開大屋，到島上仔細觀察。

玄關
10月16日 上午11：30

剛踏出玄關，我們便遇到真由良，她說就快到下午了，不過還未去假宮禱告，多咀的美雪就說不如和她一起到假宮。「這個……」

當行到中途時，美雪對真由良說昨天的事真是不得了。「沒有辦法的，人死天定嘛。」真由良道。「對於昨天的事打攪到金田一你們，我真是感到抱歉。」美雪接着說犯人竟然要身為女兒的親眼目睹父親死去，實在是非常殘忍的事，真由良答道這可能是因為光定遭到天譴——是天神的意志去責罰想開發這個島的人。「你可能會覺得很奇怪，為何我的父親死了我仍然是這樣的。」真由良道。「其實，我的身心都早已奉獻給神了。說真的，我並非很喜歡我父親的，我將這個島的大地當作為我的父親來看待。」當行到假宮時，我們便和她道別，到島的其他地方去調查。

昨天被克里斯「佔據」了的綠色鳥居，今天因為看不到他的踪影，所以我就可以自在地調查。將石柱上的文字翻譯過來後，我先返回房間去解開第二首詩所隱藏着的謎。

「兇猛的獸人之童，無處不在地守護着星；各童之間沒有對望，將它們

連結起來，就可引導星星」

Q18：「兇猛的獸人之童」是指……

(1)「岩田原人」

(2)「山童」

(3)「劍持老兄」[剣持のオッサン]

(4)「光定的孩子」[光定の子供]

Q19：「無處不在」是指……

(1)「在很遠的地方」[遠いところにある]

(2)「是有頭的」[頭がある]

(3)「從前是存在的」[昔、いた]

(4)「有很多個」[いくつもある]

Q20：「沒有對望」是指……

(1)「結果沒有見過面」[ついに出会えなかった]

(2)「沒有相愛」[愛がめばえない]

(3)「沒有面對面」[向き合っていない]

(4)「沒有偷看」[かいま見えない]

Q21：「連結起來」是指……

(1)「用線來打結」[糸で結び目をつくる]

(2)「佈下天羅地網」[糸を張りめぐらす]

(3)「用線來織網」[ひもを結ぶ]

(4)「用線來連結」[線でつなぐ]

山童……有很多個……沒有互相對望……用線將望着的方向連結起來……！！！明白了！只要將山童面對着的方向用線連起來，說不定會有甚麼發現呢……首先要將所有山童找出來！

再次離開大屋後，我便和美雪到島上各處去找山童像，結果順着(儲物小屋→河口→燈妙小屋→島中央的山童像→棧橋→資料小屋→綠色鳥居→洞窟）的次序來記錄山童像面對着的方向，可是在洞窟那個像是沒有頭部的……既然如此，唯有先返回大屋才算。

一回到去，我記得後門是可以通往第三座鳥居——黑色鳥居的，因此先到那裏抄下古詩，然後返回房間去解詩。

「山童沉默而不作聲，不過當集合起來嬉戲時，沒有說話的山童，會指示星之方向」

Q22：既然山童不懂說話，那麼又怎能告知財寶的位置？

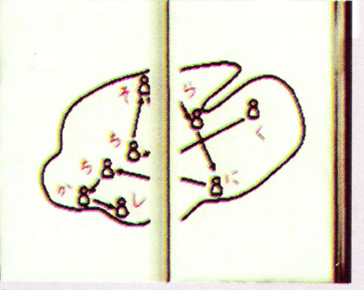
(1)「沒有頭的山童看守着財寶」[首のない山童が財宝を守っている]

(2)「沒有咀的山童看守着財寶」[くちのない山童が財宝を守っている]

(3)「以某種方法來告知」[なんらかの手段で教えている]

(4)「這首詩是沒有意義的」[この謡は意味を持たない]

到底是甚麼方法呢？經過思考後，結果決定到圖書室去找參考書來看，終於在《社會》的書架上找到一本「手語入門」[初めての手話]。接着我依照剛才的路線，查看全部8個山童手的形狀，翻查手語入門得知所代表的日文單字意思。完成後再返回房間去撿查筆記，將收集回來的山童頭和手資料整理，拼出了一句暗語——



「口和天空最親密」[くちそらにちかし]。（口看來是指「魔之口」，天空應該是指高處，而最親密則是暗示……難度所指的是島上最高的地方？）

返回大屋後，我到二樓找三村先生，她依然說真幸失了蹤影，亦對契約書和真幸的身份裝傻扮矇，這令我越來越懷疑她，於是便再入去一次問過清楚，可是被她冷言相向。接着到美雪的房間去，可是被她拒絕進入，唯有返回自己的房間吧。



這時美雪問我是否想吃晚飯，我答好，於是便準備往食堂裏去，就在這時我在窗外望見小百合和真奈美在懸崖上，而真奈美更從山崖上往下一跳——

診療室
10月16日 下午5：00

把真奈美帶到三村的診療室後，美雪請求三村救回真奈美，她說一個人便足夠，叫其他人可以離開。這時劍持說有事要問小百合，所以我們便往食堂去。

食堂
10月16日 下午6：00

劍持問小百合她和真奈美當時在做甚麼，她說是真奈美叫她出去的，真奈美告訴她是不會把「那件事」對其他人說，但她不明白真奈美的意思，所以不作聲。就在那時真奈美突然撲向她，真奈美就是這樣在糾纏之間不慎失足墜海。正當老兄質問小百合「那件事」時，真由良突然出現，很冷靜地說在河口發現了一具屍體——一具陌生人的屍體，接着眾人便往河口去看看。

河口
10月16日 下午6：20

老兄先叫其他人返回食堂，然後從死者的面貌得知他就是那張駕駛執照的持有人——假真幸，跟着老兄便叫我調查屍體，看看有甚麼發現，而克里斯那小鬼也說要幫手。



我先望清楚他的面孔[顔を確認する]，發現他是和駕駛執照的持有人——佐藤治的面貌是一樣的；在看他的腳[足下を確認する]時沒有甚麼發現；調查三次插在胸口上的刀[ナイフを調べる]，發現有大量鮮血流向腹部、左手的手指尖曾經被割傷、右手則緊握着刺向心臟的小刀。調查完畢後和老兄談話[剣持と話す]，回答他「已經調查完了」[ああ、オッサン]。接着我們在克里斯提議下，到現場附近的小船屋看看，老兄說由於小屋是被鎖着的，所以要破門入去，不過我反對[たたき破らない]，可是便馬上被他責罵，說死了人就沒理由不調查，聽後我亦同意[剣持に同意する]，不過在裏面沒有特別發現，最後我們便一起回到大屋。

食堂
10月16日 下午6：45

當劍持質問三村有關假真幸——佐藤治的事時，她答道不要亂說來破壞真幸的聲譽，這時儘管老兄將拾到的駕駛執照和契約書放到三村的面前，她依然聞風不動。接着克里斯便道出他認為整件事件的發生經過，他說假真幸是自殺的。「從第1日及第2日的殺人事件當中，雖然金田一與劍持盡力調查眾人的不在場證據，認為『山童的使者』是在我們當中，可是只要細心想想：在這裏2日內，沒有不在場證據的人就只有一個，就是只有死去的木暮和葉月、與三村和遠藤認識的人——假真幸！由於沒有人認識他，只要不被人發現，便可以很自由地行動。原先在三村先生計劃下的假真幸，由於感到自己的立場相當好，因而衍生出『成為真正真幸』的想法，取得葉月家的財產。他先以『山童的使者』的名義將木暮殺死並搶回契約書，然後將最妨礙自己的光定殺掉，可是卻遺下了最重要的證物——將自己身份暴露的契約書和駕駛執照。因為知道被揭發身份是遲早的問題，所以他便急忙逃離悲報島，只是所乘的小艇無法出海，所以他便決定自殺，一刀刺向胸口。與其一生都當連續殺人犯，我也會選擇自殺來了結。」

劍持：「真不愧是『鎖鑼瞞』王的子孫，IQ可有170的呢。」

克里斯：「——180才對。」

劍持：「金田一，看來克里斯搶了你的功啊。」

克里斯：「今次是我勝出了。金田一，有一句話你要記着，就是擁有天真面孔的惡魔——不，是個名偵探才對。」

美雪：「這句說話好像很熟。」

克里斯：「你有甚麼論點來反擊呢？」

昨夜，假真幸與小百合正在爭吵，他們二人都好像在説謊似的。

Q23：到底是誰在説謊的呢？

（1）「假真幸」[ニセマサキ]

（2）「小百合」

當我是相信小百合的，那麼説謊的就是假真幸。

Q24：那麼，這名男子的真正身份到底是誰？

（1）「葉月真幸」[葉月マサキ]

（2）「葉月真由紀」[葉月マユキ]

（3）「佐藤治」

拾到執照上的照片和死者的樣貌是一致的，他的名稱是佐藤治，不是真幸。那麼他為何要扮作真幸？

Q25：扮作真幸最大的理由是甚麼？

（1）「對本暮條一郎的怨恨」[木暮条一郎への恨み]

（2）「對葉月光定的怨恨」[葉月光定への恨み]

（3）「為了葉月家的財產」[葉月家の財産狙い]

（4）「為了治病」[病気の治療]

Q26：這個計劃到底是由誰策劃的？

（1）「只有真幸自己」[ニセマサキ単独]

（2）「三村與木暮」

（3）「三村與遠藤」

（4）「木暮與遠藤」

（5）「小百合」

這件事件背後看來好像還隱藏着甚麼似的，斷定自殺似乎還是太早，我們再一次想清楚吧。

Q27：假真幸的屍體是甚麼狀態的？

（1）「被刺的胸部，有大量鮮血流向下半身的痕跡」[刺された胸から下半身に向かい、大量に血が流れた跡があった]

（2）「被刺的胸部，有大量鮮血呈放射狀擴散」[刺された胸から放射状に、大量の血が広がっていた]

（3）「沒有特別明顯的出血部位」[特に目立った出血はなかった]

Q28：為甚麼血會那樣流的？

（1）「因他是在站立狀態下被刺中的」[身体を起こした状態でナイフが刺さったから]

（2）「因他是在伏下的狀態下被刺中的」[うつ伏せの状態でナイフが刺さったから]

（3）「因他是在仰臥的狀態下被刺中的」[あお向けの状態でナイフが刺さったから]

Q29：屍體的姿勢是？

（1）「伏在小艇中」[ボートの中でうつ伏せに寝ていた]

（2）「仰臥在小艇中」[ボートの中であお向けに寝ていた]

（3）「抱着膝頭，將身體捲起來」[膝をかかえて丸まっていた]

Q30：屍體除了胸部外，還有沒有其他傷口？

（1）「頸部出血」[首すじから血が出ていた]

（2）「手背出血」[手首から血が出ていた]

（3）「指尖出血」[指先から血が出ていた]

（4）「面部出血」[顔から血が出ていた]

（5）「沒有其他出血的部份」[他に出血はなかった]

Q31：為甚麼會弄成這個傷口的？

（1）「在被刀刺中時曾捉住刀刃」[ナイフが刺さった時に、とっさに刃をつかんだ]

（2）「自殺時弄到的傷口」[自殺をしようとした時のためらい傷]

（3）「企圖以破相來改變自己運程」[自分の人相を変えようとした]

（4）「用刀時的失誤」[ナイフの取り扱いミス]

金田一：「將屍體的情況正確地告訴我吧。」

劍持：「假真幸被發現時就是這樣子。」

為甚麼呢？看見屍體時，總是感到有點不協調，到底是甚麼原因呢？先回想假真幸在生時的事吧。

Q32：到底哪件事是那種不協調感覺的來源？

（1）「簽署文件時的假真幸」[書類に署名するニセマサキ]

（2）「假真幸的駕駛執照」[ニセマサキの免許証]

（3）「祝酒碰杯」[ワインで乾杯]

（4）「包着繃帶的面孔」[包帯を巻いた顔]

Q33：講起來，假真幸慣用的手的確是——

（1）「右手」

（2）「左手」

Q34：那麼屍體是以哪隻手來握刀的？

（1）「右手」

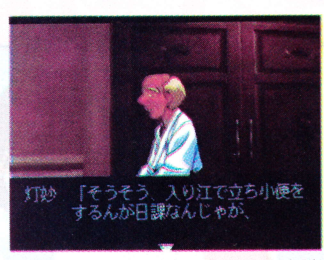
（2）「左手」

Q35：即是説，假真幸是——

（1）「自殺」

（2）「被殺」[他殺]

金田一：「老兄，我知道了，假真幸不是自殺的，而是『山童的使者』第3次殺人下的獵物！」克里斯不服我的説法，我當然要解釋清楚。首先從屍體傷口流出來的血液便可知——被刀刺中的胸部，有血液流向下半身的痕跡，這就證明了身體是在站立的狀態下被刀刺中的，事關在仰天的狀態下被刀刺中，血液會從傷口的中心呈放射狀擴散出來，而屍體被發現時是仰臥着的。如果是在小艇自殺的話，那麼身體就會有99%機率向前傾，所以自殺後身體向後跌的説法是不成立的。除此以外，屍體指尖上有明顯的刀傷，這是在被刺中時捉住刀刃所做成的，自殺的人是不會捉住刀刃的！而且假真幸是以右手持刀的，但他可是一個左撇子，沒有人會以不慣用的手來拿武器吧。這時老兄問我為何知道假真幸是個左撇子，我回答在他簽署遺囑時是以左手持筆的，憑此可證明他是個左撇子。那小鬼聽到我一連串的推理後亦無話可説。



「聽清楚在水面的歌，不可以戲弄亡者之棺；貫穿腐朽的屍體，就會封印黑鐵之鉾——浮在海面上的小艇，即是水面的歌和亡者之棺；刺殺假真幸所用的軍用小刀，即是貫穿腐朽屍體的鐵鉾。這就是『山童的使者』所上演的第3幕殺人劇《骸之鉾》！」我説。

接着劍持便開始問各人的不在場證據，真由良説她由中午起一直都在假宮，然後在傍晚時便到河口散步，就發現了飄來的小艇及裏面的屍體。米婆婆説由早上起不是照顧真由紀就是做家務，一步也沒有離開過大屋。三村説為了要找回離開了大屋的真幸，因而到島上四處搜索，到下午才回來，之後就一直在房裏；而2時左右五木曾經來過，向她索取藥物來止頭痛，到傍晚則是在醫治真奈美。小百合和我在今早10時一起乘坐小艇後因為感到不適而回房，直到傍晚才被真奈美叫出去。遠藤則被老兄説中，除了在早上曾找三村取藥（三村不在）外，整日都因胃痛而留在房裏。燈妙一個人在掘洞，所以自知沒有不在場證明；但當他在5時半到河口小便時，小艇似乎並未出現。

這時三村説真由良是兇手，因為沒理由連續兩天都是她首發現屍體的，而劍持亦很認同這個説法。雖然是真由良發現小艇的，可是憑此來斷定她是真兇那就未免太草率了。為甚麼要用小艇呢？是因為要人覺得假真幸是在逃亡中感到絕望而自殺的，同是亦要應驗《骸之鉾》的內容。

Q36：還有其他要用小艇的理由嗎？

（1）「因為河口有小艇」[入り江にボートがあったため]

（2）「因為這是某種詭計」[なんらかのトリックのため]

（3）「因為要令屍體飄回來」[沖へ死体ごと流すため]

（4）「沒有其他理由」[他に理由はない]

Q37：那又是甚麼詭計呢？

（1）「為了令屍體被陽光照射至腐化，隱瞞行兇時間」[直射日光に長時間さらし、死体を腐乱させて、犯行時刻をごまかそうとした]

（2）「為了利用不可思議的水流，隱瞞行兇時間與地點」[不思議な潮流を使って、犯行時刻と場所をごまかそうとした]

（3）「為了令人感到小艇是從島外飄來的」[ボートが島の外から流れついたと見せかけようとした]

（4）「為了令凶器遇上海風而生銹」[凶器のナイフを潮風にあて、サビつかせようとした]

（5）「在船底開一個洞讓血流走」[船底に穴をあけ、血を流そうとした]

Q38：到底何時將小艇從棧橋放走？

（1）「前日下午5：30~下午6：00」

（2）「下午5：30~下午6：00」

（3）「上午9：30~上午10：00」

(4)「上午11：30~正午12：00」
(5)「不能肯定」[特定できない]

棧橋的不可思議水流，是需要6小時來將東西飄到河口的。燈妙説過在傍晚5時30分時河口是沒有小艇的，而真由良跑回大房時是6時，這樣小艇便要在6小時之前——即上午11時30分至正午12時就要從棧橋放出。

Q39：考慮到一切可能性後，假真幸被殺的時間是？
(1)「上午6：00~上午10：00」
(2)「上午10：00~下午6：00」
(3)「上午11：30~正午12：00」
(4)「下午1：00~下午6：00」
(5)「下午5：00~下午6：00」

現在要斷定犯人是真由良尚是太早，因為行兇地點不一定是在河口的。「山童的使者」可能利用詭計，令我們對行兇時間與地點產生錯覺的。那個詭計就是讓我們被不可思議水流的事吸引着，認為兇手一定是在棧橋放出小艇的，因為在棧橋行兇只是其中一個可能性而矣；兇手也可能在傍晚5時30分到6時之間將小艇放到河口的。由於假真幸是在早上10時跑掉，而到傍晚6時被發現其屍體，因此實際的行兇時間其實有8小時，所以可行兇的不止真由良一人。最後，劍持問我到底「山童的使者」是誰，由於目前的證據仍未足夠，所以還未可以斷定真兇是誰。不過，我可以說一句：「我以爺爺的名字做保證，誓要將兇手揪出來！」(筆者按：又是這句？)

晚飯
10月16日 下午7：30

三村表示遠藤因為眼見有3人被殺，所以害怕得連飯也不敢出來吃，接着小百合不太滿意三村的態度，卻反被三村指她故作好人，可能是真兇也不定，結果三村在劍持的怒聲下才肯收口。

金田一的房間
10月16日下午8：30



晚飯後，我和美雪到各人的房間去看看。五木說這裏的案件一件接一件的發生，令他興奮得幾乎想多謝「山童的使者」；米婆婆說一早就知道假真幸是冒牌貨，因為真幸是不會在這時出現的；到真由良的房間時，看到燈妙游說她如果發現寶藏的話，便替神社鋪上金箔，但她說那些財寶對她是毫無意義的；遠藤的確很害怕被殺掉，因而關上房門不准我再去找他；小百合突然問我甚麼才是真正的溫柔，然後說了一些莫明其妙的話；真由紀正睡得很甜，還是不要打擾她吧；在二樓的陳列飾櫃美雪似乎有所發現，可是她所指的是甚麼呢？

當到達三村房內的診療室時，她說真奈美目前仍然昏迷，不過沒有生命危險。接着三村對我們發表了她的人生哲理，就在這時真奈美終於醒來，當我們問她有關和小百合交談的事，她道出了年幼時的情況。真奈美的雙親去世後她就到葉月家去，那時真幸、真由良和真由紀三人是相當投契的，由於他們三個都是一齊玩和行動的，所以真奈美好像被孤立了一樣。當小百合12年前到別墅玩時，由於和真幸相當投契，他甚至約小百合去他們三兄妹的秘密場所看星，引起了真奈美的妒忌，她於是騙小百合約會中止了，可是那天過後真幸便失踪了，她因此而自責。這時三村雖然承認那個假真幸是冒牌貨，可是她說遊戲尚未結束的……再度進入房間，三村強調手上還有皇牌，所以她贏定了。





金田一的房間
10月16日 下午10：30

美雪又走進我房，説害怕睡着時會有事發生，所以就問我可不可和她一起睡，我當説無問題 [いっしょに寝る] 。(第3日結束)



金田一的房間
10月17日 上午11：30



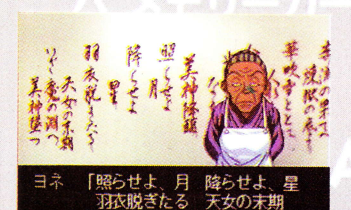


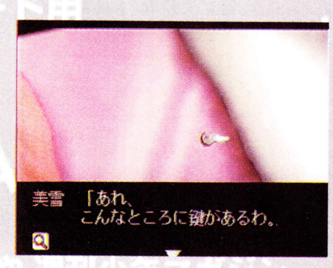
醒來後，我便會美雪到各處去調查。今日美雪破例批準我入她的房間，我隨手打開了衣櫃，竟然發現了她的內褲！「不可以打開這裏的！」雖然很想再看一次，不過還是算吧，否則一定會惹怒她的……

當經過大堂時，美雪發現牆上的咀呪之歌突然多了一首！「『月光照耀吧、星星降下吧，脫下羽衣時，是天女的死期，美神墜落到魔鬼的深淵』，到底是甚麼事呀，竟然出現第4首歌？那麼山童的咀呪便可以完成了！」米婆道。「比之前更可怕的事將會發生。」

「阿一……難道會再有人死……？」美雪說。接着婆婆說這首歌叫《美神臨降》，是暗示了世界終結的歌。「難道會有連米婆婆都想像不到的事會發生在葉月家？」米婆婆說。

跟着到五木的房間調查，可是書桌又上了鎖，幸好在床頭發現了鎖匙，打開抽屜後發現第4盒錄音帶，內容大意上是和真奈美與三村輪流侍服光定有關；不過有一點卻很奇怪，就是在錄音帶的前半部我聽到《VALKYLIE的





騎行》的聲音，然後又聽到一種很熟悉的音樂盒聲音（到底是來自哪裏的呢？）。就在這時五木突然出現，幸好他並不介意，說「要知道秘密就應該由自己去調查」。



沒有特別發現後，我們便離開大屋到島上逛逛。經過小船屋時美雪提議不如再入去看看，於是我們便進入小船屋[ボート小屋に入る]，竟然在牆上看到太陽光的反射，結果在地板上發現了一枚隱形眼鏡。

接着我返回大屋找劍持，將此事向他報告。他先說我的推理沒錯，假真幸應該是被人殺死的。跟着我搜查佐藤治的手提袋，結果發現了一個用來裝隱形眼鏡的器皿，裏面是空置的。為了要確認那枚鏡片是屬於誰的，我於是便找其他人問清楚。

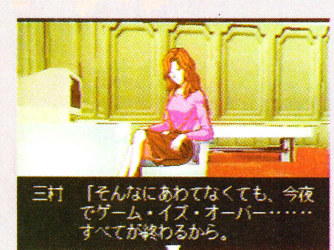


在假宮，我看見真由良竟以冷水淋身，難道不怕會染上感冒嗎？當巫女真是辛苦呢。離開假宮後我到燈妙小屋去，看見燈妙老伯正整裝待發，預備今晚去掘寶；而他的視力一向良好，所以無需使用隱形眼鏡的。離開時竟在外面發現克里斯，原來他一直都待在這裏監視着燈妙的；我順便問他有沒有帶隱形眼鏡，他說由於視力不好，所以一直都有戴着的。



返回大屋後，我到真由紀的房間找她，可是卻嚇驚了她；另外，米婆婆告訴我們她倆的視力很好，所以無需配戴眼鏡。至於小百合的視力亦很好，所以也不用戴眼鏡；後來她用石器來比喻人的內心，單看表面是無法看到裏面，但她卻相信我一定可以看得清的（真是過獎了）。遠藤就不用說了，他是戴着眼鏡的。最後的是三村，她再次強調自己穩操勝券，而到了今晚就會知道誰勝誰負；當問她有沒有戴隱形眼鏡，她說自己是不用這些東西的。調查過後我便返回房間去準備吃飯。





食堂
10月17日 下午6：00

當大家集齊在食堂時，真由良問大家是否很害怕，而美雪則問真奈美身體怎樣，她答道已經完全好了，這時三村表示因為她的技術高超，而且真奈美的生命力亦好甲由一樣，所以才這麼快復原。另外，小百合問米婆婆，為何遠藤沒有出來吃飯，米婆婆說已經將晚餐送到他的房間，但他竟說怕被人落毒，因而要親眼看着她驗毒，真是個疑心重的人。

三村：「愈是膽小的人便愈容易疑心生暗鬼的了。」

克里斯：「甚麼是疑心生暗鬼？是和財寶有關的嗎？」

三村：「不對呀，我是說現在的遠藤像這樣，請你之後查字典看看吧。」

這時燈妙為了舒緩食堂內的緊張感，於是便帶頭說着輕鬆的話，令眾人的壓力稍減。

《食堂》
10月17日 下午7：00

劍持問我是否完全知道鳥居和山童所隱藏着的謎，這樣的話就可趁今晚出現的月蝕，尋找沈睡了莫大財寶的『魔之口』──若這是真有其事的話。怎樣也好，再過數小時有關財寶的傳說便會一清二楚了。這時真奈美表示這裏的溫泉對療傷很有效，所以想先到那裏去洗澡，得到劍持的同意後她便往露天浴場的方向走去。接着，

劍持問小百合有關往後的打算，既然葉月和木暮都已經死了，那麼她便不會再有調查費用吧，可是小百合說她還會留在這裏一會，因為對這個島很有興趣。

劍持：「我最有興趣知道的就是你的身份。」

小百合：「……」

美雪：「喂喂、劍持警部，難道你是想溝她？」

劍持：「蠢、蠢材！我只是想找些話題吧。算了，我們還是回房

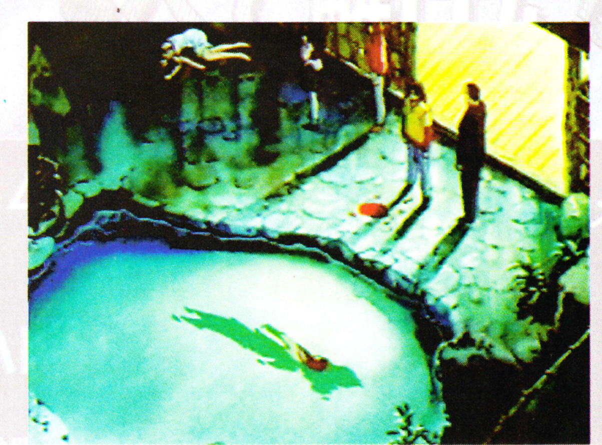




吧，你們兩個要記得鎖門啊。」

正當我們準備離開食堂時，露天浴室那邊傳來了一陣慘叫聲！當我們趕到露天浴室時，只見水面上染滿鮮血，裸體的三村浮在上面且正在流血、全裸的真由良亦倒下了在浴室的地上，而真奈美則坐在地上發抖。「真由良小姐！」我叫道，眼前的景





況是地上有一枚針筒，還有一柄在血泊中的手術刀。「到、到底發生甚麼事了！？」

《食堂》
10月17日 下午7：30

米婆婆說真由良她仍未醒來，劍持表示她似乎是被人麻醉了，相信是被那個掉在浴室的針筒造成的。三村說要回房休息，可是被劍持拒絕，說由於事件再次發生，「假真幸是兇手」的說法便不成立，而我的推理亦得到証明，總之「山童的使者」就是我們其中一人。三村質問老兄好像將她當成嫌疑犯一樣，此時五木說她不是好像——的確是嫌疑犯之一，而老兄對她說就算不是疑犯也是位重要証人。這時三村高呼被屈，自己還受了重傷呢，可是米婆婆說她最喜歡演戲的，這種傷勢可能是裝出來的。接着三村大叫她的手腕神經線被切斷了，不過又被米婆婆挖苦，說這是她自己所診斷出來的。



三村：「米婆婆！請妳不要再說些無謂的話，快去打掃我的房間！因為在我療傷時，房間很可能是被血所弄污了的。」

劍持問眾人的不在場證據，米婆婆說她正在廚房執拾，一直都是和真奈美在一起的。真奈美說直到去浴室之前，都是和婆婆在一起的。至於燈妙，他當時是在小屋那裏，準備今晚出現的月蝕，而克里斯則一直都是在監視着燈妙的小屋的，因為看見他似乎正準備去掘寶，換句話說這兩人都有不在場證據了；另外小百合一直都是和大家在一起的。遠藤則在房間將房門鎖上了，避免遭到兇手的殺害，而五木亦證明了那伙傢的說法，原來他本想問遠藤一些事情的，可是他並沒有開門。雖然被門隔着，看不見他的樣子，但他一直都有回應的，所以可以肯定遠藤沒有離開過房間的。劍持說他剛才已確認過真由紀的房間，那裏是由外面鎖着的，亦沒有逃走過的痕跡。接着他到岩田的小屋，那邊亦是緊緊的鎖上，那傢伙應該可以不理的了。

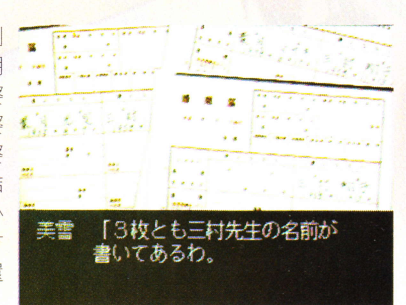
當再問到三村她在晚飯後回到自己的房間，然後一個人去浴室並在那裏受襲，她說在進入浴室時，就被真由良用手術刀割傷了。「雖然她是從後而來，我看不到她的樣子，但可以肯定是真由良的。」三村道。不過，克里斯卻說在案發現場發現了針筒和手術刀，他暗示這件事正是三村所幹的。「你想說是我吧？要偷手術刀和針筒的話，任何人也可以做到吧？是那個女人偷的，她想嫁禍給我。」

就在這時，真奈美突然說出手術刀等不是她所偷的，三村馬上斥責不是指她。同時劍持問真奈美在浴室那裏做過甚麼，真奈美高呼「不是我做的」後便起身想走，但就被五木截停了。「喂，不用逃走的吧。沒有人說過是妳所幹的。」跟着劍持便說在浴室內慘叫的應該是真奈美吧，然後問她當時看到甚麼。真奈美說當到達那兒時，就看見兩個人倒在地上，水面變成了血紅色，所以便慘叫起來了，之不過最緊要的部份就甚麼也沒有看見。

「只要真由良仍然昏迷，真相就還是無法解開……不過有一點是很明顯的，在這裏有人正在說謊。這個人便是『山童的使者』了。金田一，你認為怎樣？」老兄問我。

「這件事絕對是用來應驗第4首咀咒之歌《美神降臨》的。『月光照耀吧、星星降下吧，脫下羽衣時，是天女的死期，美神墜落到魔鬼的深淵』。兩名裸體美女倒下的樣子，和歌的內容是一致的。而被襲的三村或是真由良，相信都很配合美神這個名字。我倒是有點在意殺人未遂這一點……讓我們整理一下今日這事件中，哪個人是最有可能行兇的吧。」

Q40-Q47：這時你要判斷在場8人，是否有充份的不在場證據。
遠藤、燈妙、真由良、真奈美、米婆婆、三村、小百合、真由紀
（1）有［ある］
（2）無［ない］



「今日的事件中——」「狐狸精！不要再賣弄小聰明了！」我還未說完，便被米婆婆截住了。正當三村叫米婆婆把手上的東西還給她時，婆婆已將三張都寫着三村名字的結婚註冊書交給劍持。「三村小姐，妳可以解釋一下嗎。對方的名字是葉月光定、真幸，還有一張是空了的。」老兄道。三村表示這並沒有甚麼特別意思的，可是馬上被五木識穿：「目的是財產吧。葉月光定、假真幸，只要能和其一位結婚的話，財產當然便會變成是妳的了——對嗎，小姐。不過因為兩個人都死掉，計劃似乎是失敗了哩。原來如此。不過空白的第三張又是甚麼一回事呢？是她亦打算和其他男人結婚嗎？」

遠藤：「會是我嗎，三村小姐？」

三村：「蠢材，怎會有人和你這種人結婚了！」

燈妙：「那麼，是我嗎？」

三村：「夠了！總之三張都是沒有任何意義的！」

劍持：「沒理由沒有吧。」

Q48：你認為三村先生會在第三張註冊書寫上哪個人的名字？
（1）「葉月真由良」［葉月　マユラ］
（2）「葉月真由紀」［葉月　マユキ］
（3）「栗原真奈美」［栗原　真奈美］
（4）「木暮條一郎」［木暮　条一郎］
（5）「遠藤信」［遠藤　信］
（6）「東堂小百合」［東堂　小百合］
（7）「佐藤治」［佐藤　治］
（8）「竹內燈妙」［竹內　灯妙］

「和她？那不是女人和女人嗎？」劍持甚為詫異。

「我們都完全想錯了，不，可能應該說是被騙了較好。真由紀不是女性，他是真由良的弟弟呀！總之，葉月家是有兩男一女合共三名子女的。」我解釋說，在真由良房間內的照片，上面有三名樣貌相同，看來非常幸福的孩子，而且更是兩名男孩和一名女孩的——真幸（男）和真由良（女），因此可以斷定剩下來的真由紀是男性。這時米婆婆道出真由紀是因為真幸的失踪而封閉起心靈的，不過光定卻是個很冷酷的人，他說沒理由讓一個傻瓜去繼承葉月家的，於是便將本來應做繼承人的真由紀扮成女孩子，將他困在一間密封的房間內，太可憐了……。

「葉月光定那傢伙就是這樣的人，一點親情也不會有的。」五木道。這時，米婆婆向大家宣佈，根據葉月的遺囑，現在真由紀已經成為葉月家的繼承人了（遺囑上寫着將全部財產讓給長子的。沒有真幸，那即是說到次子真由紀），而全家人一直都知道這件事的——三村先生因為是醫生，而真奈美因為要負責照顧他；接着劍持問我可否整理一下目前的情況。

「老兄，這件事是一個複雜的拼圖遊戲啊，就是將混亂的小塊並排起來，還是看不到真正的樣子。不過，將小塊逐一組合起來的話，那畫面應該便會浮現出來的了。我們再一次想清楚被殺的人們吧。首先是島主葉月光定。光定有莫大的財產，若這個島上發現了寶物的話，那當然也會歸光定所有的，若有人想謀奪財產和財寶的話，就必須讓光定死掉，再以合法的手段奪去所有的權利。跟着是木暮——這傢伙也是一個障礙。木暮和三村小姐聯手帶來真幸的冒牌貨，企圖奪取葉月家的財產，而且更出賣三村小姐，和光定定下了發現財寶時可得到擁有權的密約。跟着是假真幸。他如預計的劇情一樣去成為真幸，但他因為知道自己的立場如何有利之後，便不聽三村小姐的說話了。結果是因為他掉下了駕駛執照，覺得真正身份已敗露，想逃走卻被人殺掉了。最後是今日在露天浴室發生的殺人未遂事件。」我說。

當劍持問我犯人「山童的使者」到底是誰時，我先指出撇除我們一行人亦沒有問題的，這是因為咀咒之歌的血字是在我們來到這個島之前寫上的。接着是燈妙，他也是企圖奪取財寶的其中一人，不過就算被他掘了出來，財寶亦會屬於木暮或光定的；小百合沒有將12年前的事詳細地說出來，是否有甚麼隱瞞着大家嗎？而且她很多時候都是單獨行動

的；三村就如剛才所說那樣，亦是有着充份的動機的。

「我的忠旨是那將想要的東西取到手，不過是會選手段的，殺人這種事和我不大相配……」三村說。

若以謀奪財產來說，真由良是有最大動機的，這是因為她並非葉月家的男子，為了繼承財產和財寶，其父與假真幸應該會是個障礙；真由紀雖然是葉月家的次子，但光定卻非常厭惡他；真奈美是葉月家的遠親，若所有親族全部死清的話，說不定會出現繼承權的；遠藤看來是處於三村和木暮之間的小傢伙，但有機會的話他也打算獨佔財寶的；至於米婆婆，由於真由紀是那種狀態，所以很想令他繼承財產，因此曾說過為了保護真由紀，甚麼事也會做的。

「唔～看來所有人都很可疑……金田一，你找到犯人了沒有？」劍持問。

「讓我們再一次細心地想想吧。《赤紅色的手毯》、《人形之舞》、《骸之鉾》，以及《美神降臨》，這四件事顯然是有一條線串連着的。每一件事件都只不過是拼圖中的小塊，而拼圖的畫面則會在全部小塊組合起來時顯現，所以必須將四件事作全面整理。今日這件事可以行兇的，就只有現場裏的三人——真奈美、真由良、三村——『山童的使者』就在這裏。我們現在就集中這三人，整理一下他們各自的利害關係吧。首先，是真奈美小姐。」



Q49：真奈美小姐是葉月家的甚麼人？

（1）「護士」[看護婦]

（2）「女僕人」[メイド]

（3）「次女」[次女]

（4）「養女」[養女]

Q50：真奈美假如是犯人的話，舉例說，在殺害木暮的動機上，最大的可能性是甚麼？

（1）「被要脅會公開和光定的關係。」[光定との関係をバラすと脅迫されていた]

（2）「感情上的糾纏」[痴情のもつれ]

（3）「貪圖財寶」[財宝目当て]

（4）「怨恨」[恨み]

Q51：那麼，殺死木暮的話，財寶會變成是由哪個擁有的？

（1）「（假）真幸」[（ニセ）マサキ]

（2）「真由良」[マユラ]

（3）「燈妙」[灯妙]

（4）「光定」[光定]

那麼，我們整理一下光定和真奈美的關係吧。

Q52：他們有男女關係嗎？

（1）「沒有」[なかった]

（2）「有」[あった]

Q53：光定有和真奈美結婚的意思嗎？

（1）「沒有」[なかった]

（2）「有」[あった]

那麼，即是不可能和光定結婚而取得財寶了。若動機是奪取財寶的話，那麼木暮和光定便無論如何也會是個障礙。

Q54：那麼，若是殺死了木暮和光定的話，財寶以及光定的遺產會變成屬於哪一個的呢？

（1）「光定的孩子」[光定の子供]

（2）「三村」[三村]

（3）「國家」[国家]

（4）「山童」[山童]

Q55：在光定的遺囑內，是指定了由誰當繼承人呢？

（1）「葉月集團」[葉月コンツェルン]

（2）「長男與長女」[長男と長女]

（3）「全部孩子」[子供全員]

（4）「長男」[長男]

對。假如假真幸就這樣被認定為真貨的話，葉月家的財產全部也會變成那傢伙的吧，這樣，假真幸的存在就無論如何也會成為一個障礙了。

Q56：那麼，若殺了木暮、光定、假真幸的話，財寶、財產就會變成是真奈美的了嗎？

（1）「不會變成」[ならない]

（2）「會變成」[なる]

Q57：那麼，真奈美得到財產繼承權的方法是？

（1）「讓真由良放棄繼承權」[マユラに相続放棄させる]

（2）「靠自己將財寶發掘出來」[自力で財宝を掘りあてる]

（3）「與真由紀結婚」[マユキと結婚する]

（4）「不理遺囑」[遺言状を破棄する]

Q58：不過，要和真由紀結婚的話不是有一個障礙的嗎？那是——？

（1）「因為真奈美是葉月家的遠親」[真奈美は葉月家の遠縁だから]

（2）「因為真奈美是光定的愛人」[真奈美は光定の愛人だから]

（3）「因為真由良反對」[マユラが反対するから]

（4）「因為真由紀是女性」[マユキは女だから]

Q59：那麼，誰是阻礙真奈美取得財產及財寶的人了？

（1）「真由良、真由紀、米婆婆、假真幸」[マユラ、マユキ、ヨネ、ニセマサキ]

（2）「光定、真由良、真由紀、假真幸」[光定、マユラ、マユキ、ニセマサキ]

（3）「光定、真由良、假真幸、木暮」[光定、マユラ、ニセマサキ、木暮]

（4）「光定、木暮、三村、假真幸」[光定、木暮、三村、ニセマサキ]

Q60：假如真奈美是兇手的話，今日的事件又是基於甚麼目的了？

（1）「為了將兇手推到真由良身上而刺傷真由紀」[マユラに犯人を押しつけるために、マユキを刺した]

（2）「為了將兇手推到真由良身上而刺傷三村」[マユラに犯人を押しつけるために、三村を刺した]

（3）「為了將兇手推到三村身上而刺傷真由良」[三村に犯人を押しつけるために、マユラを刺した]

（4）「為了將兇手推到小百合身上而刺傷三村」[小百合に犯人を押しつけるために、三村を刺した]

因為令其他人成為兇手的話，自己便不會被懷疑了。而且因為真由良對真奈美來說是個障礙，將兇手推到她身上就最適合不過。跟着我們來想想真由良吧。

マユラさんは葉月家のなにに
あたるのだろう？

Q61：真由良是葉月家的甚麼人？

（1）「長女」[長女]

（2）「次女」[次女]

（3）「養女」[養女]

（4）「女巫」[みこ]

Q62：按葉月光定的遺囑，真由良被指定作為繼承人嗎？

（1）「沒有」[いなかった]

（2）「有」[いた]

Q63：那麼，遺囑上所寫的繼承人是？

（1）「葉月集團」[葉月コンツェルン]

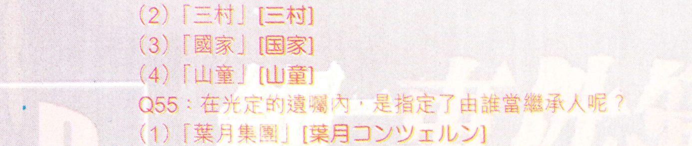
（2）「葉月家的長子」[葉月家の長男]

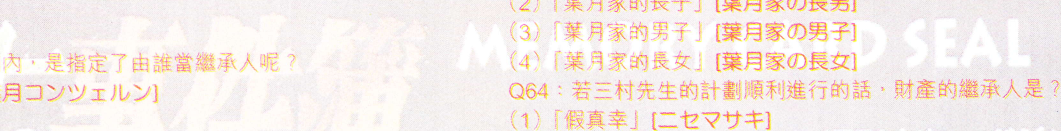
（3）「葉月家的男子」[葉月家の男子]

（4）「葉月家的長女」[葉月家の長女]

Q64：若三村先生的計劃順利進行的話，財產的繼承人是？

（1）「假真幸」[ニセマサキ]





(2)「真由良」[マユラ]
(3)「真由紀」[マユキ]
(4)「三村」[三村]
Q65：若沒有發生第一件事件的話，島上的財寶會是哪一個擁有的？
(1)「光定」[光定]
(2)「木暮」[木暮]
(3)「燈妙」[灯妙]
(4)「山童」[山童]
Q66：木暮和真由良的關係如何？
(1)「非友好的」[非友好的]
(2)「友好的」[友好的]
Q67：真由良本想將財產及財寶獨佔，但哪個人會成為障礙？
(1)「光定、假真幸、三村」[光定、ニセマサキ、三村]
(2)「光定、假真幸、木暮」[光定、ニセマサキ、木暮]
(3)「三村、真由紀、木暮」[三村、マユキ、木暮]
(4)「光定、米婆婆、山童」[光定、ヨネ、山童]
Q68：那麼，若然真由良是兇手的話，今日的事件又是基於甚麼目的了？
(1)「為了將兇手推到三村身上而自己向她襲擊」[三村に犯人を押しつけるために、自分が襲われたことにした]
(2)「為了將兇手推到真奈美身上而刺傷三村」[真奈美に犯人を押しつけるために、三村を刺した]
(3)「為了將兇手推到三村身上而刺傷真奈美」[三村に犯人を押しつけるために、真奈美を刺した]
(4)「以真由紀代替自己去襲擊三村」[自分のかわりに、マユキに三村を襲わせた]

因為令其他人成為兇手的話，自己便不會被懷疑了。而三村先生亦在背後有很多企圖，將兇手推到她身上就最適合不過，而且她對真由良來說是很礙眼的。最後是三村先生了。

三村先生は、葉月家のなにに
あたるんだろう？

Q69：三村先生是葉月家的甚麼人？
(1)「女僕人」[メイド]
(2)「私人醫生」[侍医]
(3)「愛人」[愛人]
(4)「遠親」[遠縁]
Q70：她和光定之間有男女關係嗎？
(1)「沒有」[なかった]
(2)「有」[あった]
Q71：光定有和三村先生結婚的意思嗎？
(1)「沒有」[なかった]
(2)「有」[あった]
Q72：三村先生有權得到財產嗎？
(1)「有」[ある]
(2)「沒有」[ない]
Q73：三村先生為了仍可得到財產，會作出哪種行動呢？
(1)「委託小百合調查遺跡」[小百合に遺跡調査を依頼した]
(2)「叫金田一來找尋財寶」[金田一を財宝探しに招いた]
(3)「帶來了假真幸」[ニセマサキを連れてきた]
(4)「引誘美雪」[美雪を誘惑した]
Q74：她叫假真幸來幹甚麼？
(1)「成為光定的繼承人，繼承全部財產」[光定の後継者として、全財産を継がせようとした]
(2)「以哥哥的身份與真由良聯手」[兄といつわって、マユラを手なずけようとした]
(3)「代替光定做她新的情人」[光定のかわりに、新しい愛人にしようとした]
(4)「成為監視木暮動向的間碟」[木暮の動向をさぐるスパイにしようとした]
Q75：若那計劃成功的話，三村小姐可以分到多少？
(1)「1/2」[2分の1]
(2)「1/3」[3分の1]
(3)「3/5」[5分の3]
(4)「2/5」[5分の2]

不過，這計劃中若不讓光定認定假真幸是真貨色的話便不能成功。

Q76：那麼光定會認同假真幸是真貨色的嗎？
(1)「沒有」[いなかった]
(2)「有」[いた]

總之，不殺死光定的話，假真幸就不能繼承財產。反過來說，只要殺了光定的話，便可將假真幸當作真貨色，之後只要和假真幸結婚的話，財產便會全部成為三村小姐的了。第二張注冊表格便是這種意思吧。

Q77：根據那張契約書，若假真幸計劃成功了的話，還會有其他傢伙得到利益的，那是——
(1)「木暮會得到2/5，而遠藤得1/5」[木暮が5分の2、遠藤が5分の1を得る]
(2)「木暮會得到3/5」[木暮が5分の3を得る]
(3)「木暮會得到2/5」[木暮が5分の2を得る]
(4)「木暮會得到1/2」[木暮が2分の1を得る]

對。若木暮在生的話，三村先生便不能將財產獨佔了。而且知道所有秘密的木暮在生的話，說不定會變成甚麼障礙的。

Q78：阻礙的光定和木暮死了，假真幸計劃成功了嗎？
(1)「沒有成功」[成功しなかった]
(2)「成功了」[成功した]
Q79：理由是？
(1)「假真幸的反抗」[ニセマサキの反抗]
(2)「遺囑的遺失」[遺言状の紛失]
(3)「契約書的存在」[誓約書の存在]
(4)「遠藤的反抗」[遠藤の反抗]
Q80：三村先生還有另一個計劃，那是——？
(1)「帶第二個假真幸來」[第2のニセマサキを連れてくる]
(2)「進行避暑勝地的開發」[リゾート開発をすすめる]
(3)「再次發掘『魔之眼』」["魔の目"の再発掘]
(4)「與真由紀結婚」[マユキとの結婚]

那就是第三張注冊表格了，三村打算和甚麼也不懂的真由紀結婚，那樣的話，便能合法地得到繼承權。不過，很可笑地，她帶來的假真幸現在便變成了障礙，若那傢伙活着的話，便會因遺囑而取得全部財產。

Q81：和真由紀結婚方面還有另一個更大的障礙，那是——？
(1)「三村是光定的愛人」[三村は光定の愛人]
(2)「真由良會反對」[マユラが反対する]
(3)「三村是已婚者」[三村は既婚者]
(4)「真由紀是女性」[マユキは女]
Q82：那麼，在三村先生的這些計劃中，哪些人會妨礙她？
(1)「光定、假真幸、木暮、真由良」[光定、ニセマサキ、木暮、マユラ]
(2)「光定、假真幸、木暮、小百合」[光定、ニセマサキ、木暮、小百合]
(3)「光定、假真幸、真由紀、米婆婆」[光定、ニセマサキ、マユキ、ヨネ]
(4)「光定、假真幸、遠藤、米婆婆」[光定、ニセマサキ、遠藤、ヨネ]
Q83：那麼，假如三村先生是兇手的話，今日的事作又是基於甚麼目的了？
(1)「為了將兇手推給真由良而自己向她襲擊」[マユラに犯人を押しつけるために、自分が襲われたことにした]
(2)「為了將兇手推給真奈美而刺傷真由良」[真奈美に犯人を押しつけるために、マユラを刺した]

（3）「為了將兇手推給真由良而襲擊真奈美」[マユラに犯人を押しつけるために、真奈美を襲った]

（4）「襲擊真由紀而造到看來是真由良襲擊的一樣」[マユラを襲ったとみせかけて、マユキを襲った]

因為令其他人成為兇手的話，自己便不會被懷疑了。而只要真由良一日存在的話，三村先生就不能取得全部財產。若要找人來頂替兇手的話，就沒有再適合不過的人選了。

我們已經整理好三人對於一連串事件的利害關係了。接下來我們就將事件逐一看看吧。首先是殺害木暮的事件，「山童的使者」將木暮叫到鐘樓將他殺掉，行兇時間是未能確定的，雖然做到密室殺人一樣，但全靠發現了門鎖的構造以及鐵牌，將這詭計識穿了。

接下來的是殺害光定的事件。「山童的使者」將被藥催眠的光定以輪椅運走，投進間竭泉加以殺害，同時更交了一封假信給我，令我看到光定在熱泉中的樣子。雖然因《VALKYLIE 的騎行》的響聲而令行兇時間變得混亂，但就因在房內發現了定時裝置而解開了謎團——將光定運出來的時間，是從8時半到9時，小百合的口供可證明這一點。

不、等等。我今日曾聽過五木兄的採訪錄音帶，那不就是隱藏了很重大的提示嗎？音樂盒的聲音是在《VALKYLIE 的騎行》響了之後才出現的，而那音樂盒絕對是來自小百合的鍊咀時鐘的，這麼說，小百合在光定房間時，應該是在《VALKYLIE 的騎行》開始後－－9時左右才到達的。小百合的口供，本來是限制了行兇時間的一個重點，但若然是她說謊的話，可證明的就只有定時裝置了。不過，若只靠這一點便肯定行兇時間的話，不會是過於輕率嗎？說不定我是因為發現了定時裝置而變得深信不疑，而兇手亦有可能是為了擾亂我們而使用這裝置的，因此案件在9時後發生的可能性也是相當大的，我們也太疏忽了！－－唔？不過小百合為何要講大話呢？竟然要說是在《VALKYLIE 的騎行》響起之前……

繼續是假真幸被殺害一事。「山童的使者」將假真幸造成是自殺一樣的將他殺掉，令他看來就是兇手一樣。屍體所乘的小船在河口出現時，是傍晚5時半到6時之間。「山童的使者」是在棧橋附近將假真幸殺死，再利用那不可思議的水流將乘着屍體的小船移到河口的；或者在河口附近將假真幸殺掉，到傍晚6時前才將小船放進河口。行兇過程就是這其中之一，但我無法找出那答案。唉，最少若能確定行兇現場的話……

Q84：等等。今日我們是在小船屋中拾得一片隱形眼鏡的，那是誰的東西呢？

（1）「假真幸」[ニセマサキ]

（2）「真由良」[マユラ]

（3）「克里斯」[クリス]

（4）「三村」[三村]

在假真幸的駕駛執照上，使用條件的一項是寫了「戴眼鏡」的，但在他簽名時，卻沒有戴眼鏡來看文件，而且從那傢伙的手提包上，不是找到了一個空的隱形眼鏡盒嗎？克里斯正戴住自己的隱形眼鏡，而其他的則是不需要用隱形眼鏡，從止可推定那絕對是假真幸的東西。這東西是掉在小船屋中的，即是說假真幸曾進入過小船屋中，而由於小屋的鎖匙似乎在不久之前便遺失了，所以最近才剛剛被帶到島上的假真幸應該是無法進入的，那他應該是被「山童的使者」叫了去的——是「山童的使者」將鎖匙藏了起來。眼鏡掉了在地板上，表示那處曾發生過爭執，沒有錯的了，假真幸的被殺現場是小船屋呀！由於那不可思議的水流，干擾了我們的判斷，令行兇的過程、地點、時間以至犯人都不能確定，不過，現在完全明白了。假真幸是在小船屋中被殺，再於6時前從那處以小船飄進河口的。

最後，是今晚發生的殺人未遂事件。現場是露天浴室，當事人有真奈美、真由良以及三村先生。受襲擊的是真由良或三村任何一人，亦可能兩人都是。4件事件的全貌現在已清楚了，果然，「山童的使者」的真正身份，我們只需考慮真奈美、真由良或三村其中一人。

回說木暮被殺的事件，由於不知道行兇時間，三人也是沒有不在場證據的。假如真奈美是兇手的話，她在鐘樓將木暮殺死後，再扮作不知情的去轉動時鐘的針。那天晚上，雖然在光定的房間前發生過爭執、教過五木兄時鐘的操作方法，四處都有目擊証人，但亦有可能以利用這些時間的空隙來行兇的。真由良雖然說過晚飯後一直在自己的房間，但沒有證人，即是說她隨時都可去鐘樓將木暮殺死，而她亦當然應該知道那一天是真奈美會啟動時鐘的日子。還有三村先生，始終她晚飯後的不在場證據並不明顯，而她亦應該是知道那天是啟動時鐘的日子，所以是有殺害木暮的可能性。

跟着是光定被殺，雖然真奈美說過她自己是睡着了，但既然唯一可證明的光定已經死了，就不再有不在場證據。不，因為是和光定在一起，在某種意義上，說不定她的立場是最容易行兇的……。真由良有着和美雪等人入浴這種可靠的不在場證據，但因為五木兄的錄音帶，行兇時間的幅度提高了，因為光定說不定是在9時之後被殺的，所以真由良亦可以在入浴後才行兇，之後再扮成自己也是被人用信叫出去，目擊屍體噴出來。三村先生也是一樣，由於沒有入浴這種不在場證據，所以她是可以殺死光定的，因為她既是醫生亦是光定的情人，所以即使要將藥物混進飲品中亦會很輕易。

跟着是假真幸被殺，全靠發現了隱形眼鏡，可以肯定兇案現場是小船屋了，而那不可思議的水流是沒有關係的。發現屍體是在6時左右，而燈妙說過5時半左右河口上是沒有小船的，即是說小船是在5時半到6時之間飄到的。在這段時間內，三人在幹甚麼呢？先說真奈美，她失去知覺躺在醫務室的床上，雖說她到晚上才回復知覺，但因為她可能是扮成昏迷，所以是不能當她沒有嫌疑的。真由良在這件事件中是最可疑的，在6時前將小船放進河口，然後扮成是第一發現者衝進大屋——很自然便會有這種想法了。至於三村先生亦沒有不在場證據。當假真幸衝出大屋時，三村先生一直也在追着他，而在發現屍體時，雖說她是和真奈美在一起，但因為真奈美昏迷不醒，三村是可以離開大屋的。

今日的事件，就如剛才整理出來那樣，三個人都是有可能行兇的。當我們回顧4件事來看，仍是未夠材料去指定誰是兇手的。沒有其他線索了嗎——對了，例如是今日……

Q85：在今日所發生的事情上，有沒有甚麼是不可解釋的？無論如何也無法說明的事情是……？

（1）「三村的房間有血跡」[三村の部屋が血で汚れていた]

（2）「遠藤對米婆婆送來的食物試毒」[遠藤がヨネに毒見をさせた]

（3）「追加了咀呪之歌」[呪い唄が書き加えられた]

（4）「真由良其實是個男孩子」[マユキがじつは男だった]

對了。以血寫成的咀呪之歌，不知在何時追加第4首了！那到底是甚麼一回事了！？

Q86：話說回來，兇手為何要在大門旁邊寫上咀呪之歌了？

（1）「為了根據歌詞來殺人」[歌詞に見立て、殺人をおこなうため]

（2）「為了令人不知道財寶的所在地」[財宝のありかをわからなくするため]

（3）「為了告知財寶的所在地」[財宝のありかを伝えるため]

（4）「為了向山童祈禱」[山童に祈りをささげるため]

Q87：那咀呪之歌到今日才被追加了，這是甚麼一回事？

（1）「因為不知道咀呪之歌是有第4首的」[呪い唄に4番があることを知らなかった]

（2）「因為不想讓假真幸看到第4首」[ニセマサキに、4番を見せたくなかった]

（3）「是發生第4件事件的預告」[4つ目の事件を起こすための予告]

（4）「因為之前沒有寫的機會」[それまで書くチャンスがなかった]

假如沒有追加而發生今日的事件，用以斷定的歌便會欠缺一首了。

Q88：不過是因為甚麼緣故，兇手要特意來到大門寫歌去再發生另一件事件呢？

（1）「因為識破了假真幸並非真兇」[ニセマサキが真犯人でないことが見破られたから]

（2）「因為想令留在大屋的人數變成12人」[屋敷に残る人数を12人にしたかったから]

（3）「因為被其他人所強制」[他の人間に強制されたから]

（4）「因為對殺人上了癮」[人殺しに味をしめたから]

在第三件事件中，「山童的使者」想將假真幸變成真兇，但因為被我識穿了，於是便要再引起另一事件，製造一名頂替的兇手嗎。

Q89：那麼，假如我在昨日的事件中推斷「真兇假真幸因為逃不掉而自殺」的話，那麼還會發生第4件事件嗎？

（1）「不會發生」[起こらなかった]
（2）「會發生」[起こった]

若是如「山童的使者」所想那樣，假真幸被當成了兇手的話，死人是不會再有話說的，而真正的「山童的使者」就不會再被我們懷疑，真相永遠也不會揭開的了。

Q90：那即是說，根據咀咒之歌而發生的慘劇本來應該是在哪時結束的？

（1）「赤紅色的手毬」[朱き手まり]
（2）「人形之舞」[人形の舞]
（3）「骸之鉾」[骸の鉾]
（4）「美神降臨」[美神降臨]

今次的事件，是「山童的使者」所策劃的3幕殺人劇，今日的殺人未遂只是畫蛇添足吧！本來殺死真幸的話，這件事便可以結束的了，這樣，在假真幸死掉時，「山童的使者」不就是應該已將最初的目的全部達成了嗎。木暮、光定、假真幸……只要殺掉這3位便會有利的人物——那就是「山童的使者」的真正身份了！那麼、兇手是——？

不、還未可以斷定，因為這始終也只是我的推測吧。試想一想，應該在某處是有些東西令我可確定「山童的使者」真正身份的。

Q91：那是——？

（1）「隱形眼鏡」[コンタクトレンズ]
（2）「鍊咀時鐘」[ペンダント時計]
（3）「天文望遠鏡」[天体望遠鏡]
（4）「圖畫簿」[お絵かき帳]
（5）「相架」[写真立て]
（6）「蠟燭」[ロウソク]
（7）「鐘聲」[鐘の音]
（8）「鎧甲騎士」[鎧騎士]

將所有事實綜合起來去想，答案就只有一個，「山童的使者」的真正身份是——

當我在假宮祈禱時，真由良的面前是點着一些蠟蠋的。15日有一支，16日的正午前有2支，跟着到了16日下午就有3支……可以說是為了那些死去的人而祈禱的。假如那蠟蠋的數目是代表死去的人數的話，可見真由良在假真幸被發現之前就已想殺他的了，16日的第3支蠟蠋可以證明了這一點。

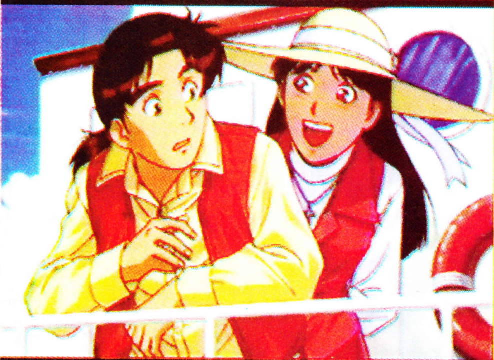
「山童的使者」是真由良！





次回預告——





終於知到真兇是誰了，不過到底「山童的使者」為何要殺死木暮等人？悲報島的寶藏是否存在的？小百合的身正身份又是何人？要解開以上的種種謎團，請留意下期《金田一少年之事件簿 攻略結局篇》吧！另外，來信參加抽獎的讀者們，我們將會在下期公佈得獎名單，敬請留意！



金田一少年之事件簿
完全答案集

		15 (8)	24 (3)	33 (2)	42 (2)	51 (4)	60 (2)	69 (2)	78 (1)	87 (3)
		16 (3)	25 (3)	34 (1)	43 (2)	52 (2)	61 (1)	70 (2)	79 (1)	88 (1)
1 (1)	8 (4)	17 (5)	26 (2)	35 (2)	44 (1)	53 (1)	62 (1)	71 (1)	80 (4)	89 (1)
2 (3)	9 (3)	18 (2)	27 (1)	36 (2)	45 (2)	54 (1)	63 (2)	72 (2)	81 (2)	90 (3)
3 (1)	10 (1)	19 (4)	28 (1)	37 (2)	46 (1)	55 (4)	64 (1)	73 (3)	82 (1)	91 (6)
4 (1)	11 (3)	20 (3)	29 (2)	38 (4)	47 (1)	56 (1)	65 (2)	74 (1)	83 (1)	
5 (3)	12 (4)	21 (4)	30 (3)	39 (2)	48 (2)	57 (3)	66 (1)	75 (4)	84 (1)	
6 (1)	13 (1)	22 (3)	31 (1)	40 (1)	49 (2)	58 (3)	67 (2)	76 (1)	85 (3)	
7 (4)	14 (2)	23 (1)	32 (1)	41 (1)	50 (3)	59 (3)	68 (1)	77 (3)	86 (1)	



光與音的RPG

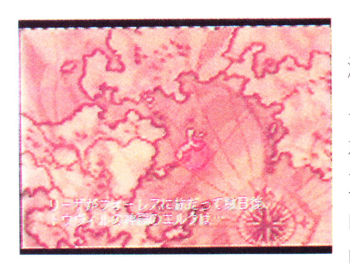
文：天草四郎 時貞



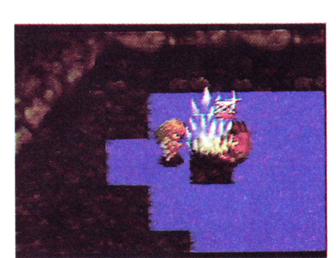
前文提要：

當眾人進入了白色家之後，由於異變令到各人都失散了，而艾洛克更加傷重垂危，但幸得古露以聖母之力才得以生還，不過他仍然尚未甦醒；珊蒂與修失散後，遇到有皇室血統的古魯加，而且珊蒂更得其協助，尋找其他的同伴；麗莎因為要回祖家報平安，所以便獨自回到菲奧尼斯國的故鄉——保尼村，不過村中竟然面目全非，但幸得大魔法師國基的幫忙下，才能找回麗莎的爺爺……

第十二章——真相

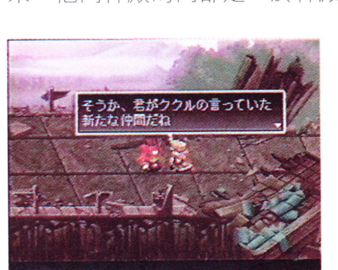


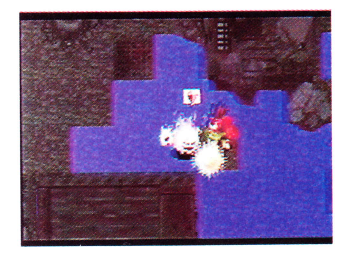
數天後，於古露神殿中的艾洛克……艾洛克身訖於一個黑暗且奇異的地域，他不停的往下走，但結果是越走越黑，那艾洛克唯有往上方走；當走到了上方的一處，艾洛克聽到了有一把呼喚他名字的聲音，艾洛克感到十分奇怪，於是四周打量，終於，有兩個人影出現，原來他們都是艾洛克的父母，接着，還有兩人出現，他們就是阿占及美莉露，四人都說要帶艾洛克到另一個寧靜的異世界，艾洛克當然拒絕，於是便與四人展開戰鬥；由於他們的 LEVEL 都很高，所以不便與他們作近身戰，首先將其中的一名敵人引出來，多利用背後攻擊來應付他，在將他打敗後，再引另外的一名敵人，就是這方法，便可以輕易取勝；又或者先用魔法增強自己的攻擊力及魔法攻擊力，才進行以上的方法也可以。當打敗了四人之後，四處開始黑暗，在天上亦有一些光線照射下來，而艾洛克的父母、阿占及美莉露的靈魂再次出現，並且希望艾洛克能夠堅負起協助艾古的任務，之後他們就立刻消失了；朦朧之間，艾洛克終於醒來，他向神殿的內部走，於神殿

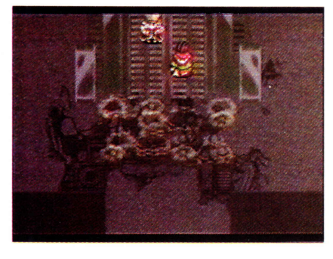




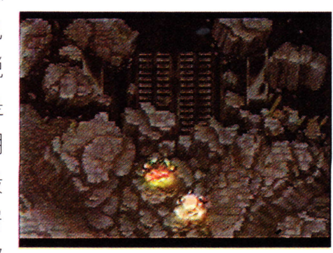


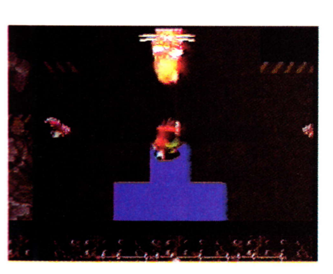






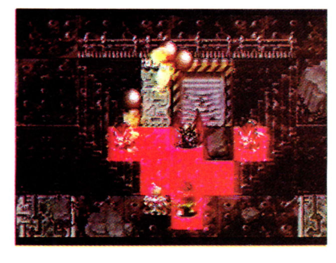
的內堂找到了古露，古露原來已經知道了艾洛克經已醒了過來，艾洛克問為甚麼他會身處在這兒，古露解釋因為艾洛克性命垂危，所以麗莎等人將他送來杜烏以路這裏，交由她醫治，美莉露就已經犧牲了她的性命，而艾洛克是由艾古所救，當艾洛克一聽到艾古的名字，就奇怪地問自己是否艾古所救，古露說他沒有說錯，在艾洛克受傷的時候，就是艾古救他的，但艾洛克始終不明白艾古為何會救他，艾古曾燒毀他的村莊及殺掉村中的所有居民，並且乘坐飛行船離開的，那麼他又那會有救回艾洛克的理呢？就在艾洛克疑惑之際，古露向艾洛克表示，冷靜地聽她解釋，但此時的艾洛克說首要的事，就是要和美莉露報仇，然後就要捉拿艾古這一名頭號通輯犯，然後他轉頭便走，古露見勢後登時說出，若他想得知他小時候的事情，可以到哈利亞城一趟，就可以得知以往的事情，而且她還可以送艾洛克一程，艾洛克不理會她的說話，準備離開，不過想真的一點，他現在又對同伴的位置毫無頭緒，所以他還是回頭找古露，古露問艾洛克是否有決心到哈利亞城，艾洛克表示沒錯（ああ…）之後，古露便叫艾洛克閉上眼睛，一道光芒照射到艾洛克身上後，艾洛克就失去了踪影。





艾洛克被古露送到了哈利亞村，於是在打點了一切之後，艾洛克就立即向哈利亞城（パレソシア城跡）出發；進入了哈利亞城內，只得一片頹垣敗瓦，突然間，有一個人彈了出來，他就是艾古的同伴——波哥，他問艾洛克是甚麼人，艾洛克說他是一名賞金獵人，來這裏是探究一些事，從中他提及到艾古及古露，這時，波哥問艾洛克，他是否古露的新同伴，艾洛克叫他不要亂猜，波哥介紹了自己之後，便說他會進入城中的內部查探，他說若一個人的話他會比較害怕，若兩個人同行的話他就會比較安心，於是波哥說罷後便向內裏進發，那艾洛克唯有跟着他進入；波哥說目的地就是城的底層，艾洛克問他城會否會有可能塌下來呢？波哥只是向他說沒有事的，於是兩人就進入了哈利亞城的地下倉庫。





在倉庫中，波哥四周望，似乎沒有甚麼發現，但是波哥突然間驚叫了一聲，原來有一些怪物出現了，分別是兩隻火怪及一隻死靈，於是艾洛克及波哥便立刻準備戰鬥，雖然這三隻怪物十是難應付，但牠們的防禦力是十分高的，若希望避免損耗太多能源的話，最好的方法就是兩人先圍攻一隻，以逐一擊破的方法來應付；當戰勝了牠們之後，兩人找到了一個入口，於是兩人進內繼續查看，原來內裏就是地下升降機的房間，當兩人通過了通道後，入口的地下崩塌了，艾洛克緊張的問波哥，甚樣才可逃回外面，但波哥似乎十分氣定神閒的說，進入內城內才算（筆者按：他真的是十分像一個小孩子啊！），在房間的中央，有一個很大的洞穴，於是兩人便跳了下去；在洞穴的底部，已有數隻怪物迎接艾洛克及波哥，但牠們比起之前的那三隻怪物更加易應付，只要三兩下手勢就能將牠們解決；將三隻怪物解決了之後，兩人便進入了生化研究所，內裏原來又有三隻怪物，牠們似乎在守衛着甚麼似的，而且其中有一名是通輯犯（ディロス），當牠們發現到艾洛克及波哥兩人，就衝了下來向兩人攻擊，一開始艾洛克應使出一記攻擊的魔法，來攻擊三名敵人，令牠們受一受傷，然後波哥再使用軟弱喇叭，應該可以很快速地了結牠們三人；在戰鬥結束後，兩人到處的尋找，是否有一些關於艾洛克小時候的線索，當艾洛克走到了上方的中央，突然間有一些光閃爍，不久，還有一尊神像出現，這一尊神像全身冒火，看真一些，這一尊原來就是艾洛克村中的守護神像，而且，這一尊神像還向艾洛克說話，原來它就是炎之精靈，炎之精靈解釋，當年它是被一些邪惡的人帶走，而那一班邪惡的人為了要奪走它，不惜將比路加族人（筆者按：比路加族就是艾洛克的那一族。）殺掉，而它更向艾洛克說，艾洛克已是比路加——炎之一族的最後一名遺裔，這時候，艾洛克不禁開口問，誰人是邪惡的人，炎之精靈道，他就是現今支配着羅馬尼亞國的亞特奴，而在背後支持着亞特奴的，就是魔之世界力量，它並且向艾洛克說，如今他已是比路加一族中最後一名少年，所以希望他肩負起協助勇者艾古的責任，守衛着這一個世界，艾洛克問，艾古究竟與他的村莊被燒毀反及村民慘遭屠殺有沒有關連？而艾古所乘的飛行船正是當年中大屠殺中凶手乘坐的飛船！？炎之精靈解釋，不可以那麼容易地被肉眼所迷惑，艾古











的使命就是將邪惡的力量解放，他的力量已是受到地、水、火、風、光五大精靈所認同，於是艾洛克便問，現在有甚麼首要的事去辦呢？炎之精靈答，現在杜烏以路的居民正是十分危險，這時，一直在旁的波哥走上來說，住在古露神殿附近的村民，已被亞特奴所擒獲，他們都被困在哈利亞塔中，波哥說要在這裏找尋出通往塔的通道，此時炎之精靈便教艾洛克兩人到右方的門，便可以進入哈利亞塔中，它並且相信艾洛克在得知道以往的事後，已經尋找到他要走的方向，它現在寄望的，就是為死去了的村民討回一個公道，令它們得以安息，這時，突然間出現了一道強光之後，炎之精靈便消失得無影無踪了，此時，波哥向艾洛克說要盡快救回居住在古露神殿附近的村民，他並且拜托艾洛克，立即向古露報告這一件事，然後，他會交一粒麗菲之珠（リーフの珠）給艾洛克，他解釋在使用這一粒麗菲之珠後，就會回到杜烏以路，而他會首先進入塔中行動，並且叮囑艾洛克趕快找古露，於是波哥便進入了塔的入口，而艾洛克就立刻使用麗菲之珠。使用了麗菲之珠後，艾洛克立刻被轉移到古露的神殿，他向古露說在城的地下層已找到炎之精靈，並且得知居住在杜烏以路的居民，都被困在哈利亞塔中，而且他表示已經得知道過去的一切，希望古露能夠助他一把，這時，古露便說已經感到了艾洛克長大了，艾洛克答道，為了美莉露及比路加一族的所有犧牲者，他一定會力戰到底的，古露立刻向艾洛克報以衷心答謝，並表示一定會全力協助艾洛克的，她叫艾洛克準備好一切之後，就再來找她，於是艾洛克趕快到下方的房間休息一下，然後就回到神殿的內堂找古露，當古露問艾洛克一切都準備妥當後（できてるぜ），她便會送一粒麗菲之珠給艾洛克，若使用它的話，就會回到杜烏以路，但不過這一粒麗菲之珠於哈利亞塔的範圍內使用，由於有結界的關係，是不能生效的，而且麗菲寶珠只能使用一次，希望他能切記，她問艾洛克準備好沒有之後，便叫艾洛克閉上眼睛，然後，古露再以轉移的魔法將艾洛克轉送到哈利亞。

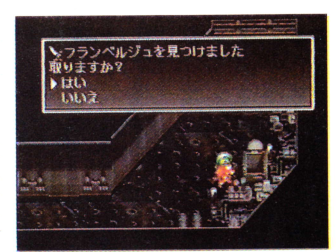




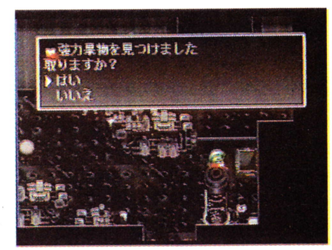


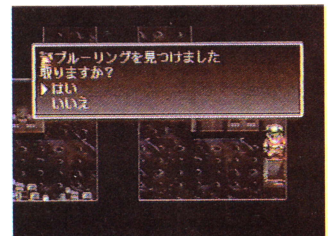


在波哥那一處，他已經潛入了哈利亞塔之中，他亦得知人質全拘禁在地下牢之中；當波哥進入了一間房間內，除了一扇不能開啟的門之外，已經不能再進入了，於是波哥便在房中到處找尋門的開關制，突然間，有人打開了那一扇門，門內並有一人走出，他問波哥究竟是誰，此時波哥立刻準備掉頭「鬆」人，但在入口處已經有兩名守衛兵走了出來，波哥正處於進退兩難的關頭，良久，有另一人從那一扇門中出現，當波哥一看到此人，便知道他就是四將軍中的其中一人——亞特奴了，亞特奴看見了波哥，便立即記起他就是前史美利亞精銳部隊的成員波哥了，他說能夠重會波哥感到十分奇怪，波哥立刻打斷了他的說話，問他究竟把那一些村民關在那裏，亞特奴答道，他們並沒有事，他的主要目的就是要引古露來這裏救人，在回答了波哥的問題後，亞特奴便向出口處走，波哥問亞特奴是否想逃，亞特奴一聽到波哥的這一番說話，立刻狂笑了一會，之後便舉起左手，登時在波哥的身旁落了幾道雷電，亞特奴說他實在太多說話了，更命令守衛兵將波哥押進牢室，波哥在此時叫嚷着，他說他相信他的同伴們一定會來這裏救他的，之後，波哥便被守衛兵帶走了，而亞特奴最後更吩咐守衛長，在哈利亞塔的地下層區域，要嚴密地監視，若一旦發現有入侵者的話都不能放過，然後他便離開了。

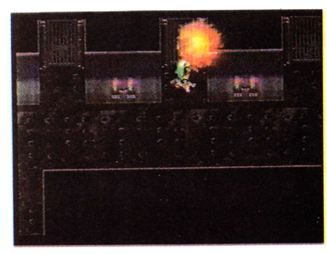


被轉移到哈利亞的艾洛克，立刻向哈利亞塔進發，在記錄好及購買了足夠的道具（筆者按：若你的道具欄有很多空位的話！）後，便可以立即走出村外，到下方的哈利亞塔；在到達了哈利亞塔的入口前，艾洛克鬼鬼祟祟的步向塔的入口，但門口的守衛發現了艾洛克，便走上前問個究竟，艾洛克迅速地將那一名守衛打暈，並將他拉回入口處的小亭之內，而守着塔門的守衛聽到了聲音，便行出來看看，此時艾洛克已在亭中以極快的速度換上了守衛兵的裝束，他假扮守衛後便走了出來，那一位守衛原來是準備替更的，艾洛克一臉疑惑的問，為甚麼要輪更，那一名守衛解釋，因為艾古的同伴波哥已遭擒獲，所以要加緊守衛地下的牢室，當艾洛克得知道波哥的所在位置之後，便同時將那一名守衛打暈，並且將他拖進亭中，之後他便進入哈利亞塔內。





在塔內的第一層找到一條樓梯，往下方走能取得一些寶箱，其中包括フラソベルジュ、強力果物及ブルーリソグ，之後再進入了一處有牢門的地方，於是艾洛克便呼喚波哥的名字，在牢中

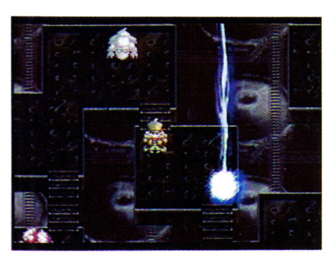


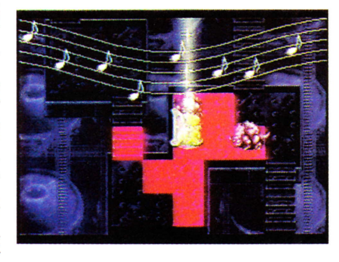




的波哥聽到了這一把熟識的聲音，便知到艾洛克已經來到救他，他走到牢門前作出回應，艾洛克便走到牢門前，並且叫波哥讓一讓開，然後，他取出了配劍將牢門斬開；當艾洛克進入了牢內，波哥十分高興，並且表示知道艾洛克一定會來拯救他的，艾洛克說現在最重要的是救回那一些村民，波哥便說那一些村民全被關進下一層的監牢之中，於是艾洛克記錄了之後，便走出了監牢；一踏出了監牢，那一名守衛長突然出現，他一見到艾洛克便問是誰人，艾洛克全不理會他，並叫波哥立即一同到下一層的監牢去，兩人即時飛奔而逃，而守衛長亦帶同兩名守衛窮追。兩人走到了一處架着很多橋的地方，這處有一個寶箱，在內裏可取得生命之木的果實，再行了不久，有一班防禦力十分高的怪物，這一場戰鬥最好就是兩人一同行動，若沒有能源的話，就由波哥負責回復，而艾洛克當然是以攻擊為主線啦。在戰勝了後，可以再找到一個寶箱，內有能增強最大MP值的魔力之泉，取到了這一件寶物之後，便往下方走，在到達了一條窄巷中，突然有一道機關，艾洛克及波哥兩人即時掉進了下一層，在落穴之下，原來是一個監牢，於是兩人立即找逃出的方法；在牆壁之中，找到了兩個手扳制，把它們拉下了後，能把門及牆的機關打開，只要在這裏到處把手扳制拉下，就可以找到一條樓梯，但上樓梯前記得在右上方的寶箱中取得マジックキャソセラー；上了樓梯之後，是有另一個手扳制的，拉下之後會在很多橋的地方開啟了一處通道，然後艾洛克靠左方走，回到很多橋的地方（筆者按：記得拉下左方的手扳制才通過落穴。），那處真的多出了一條通道，於是艾洛克與波哥便進入了通道之內；在通道內行了一會，出現了一名騎着怪物的破戒僧，艾洛克問他可否讓他們兩人通過，破戒僧當然不肯，他解釋由於是上頭的命令，所以他不能破例的，於是戰鬥亦開始了，戰鬥一開始時，怪物立即出了多一名破戒僧及一名怪物，而兩名破戒僧都封着了出入口，這樣，艾洛克及波哥便兵分兩路來戰鬥，艾洛克方面只要不停地施放出FIRE STORM或EXPLOSION便可將兩名敵人收拾；波哥的方面若有使用上一集的SAVE而又升到LEVEL 60的話，亦可不斷的使出LEVEL 3的軟弱喇叭或ORCHESTRA PIT來應付對手。當打敗



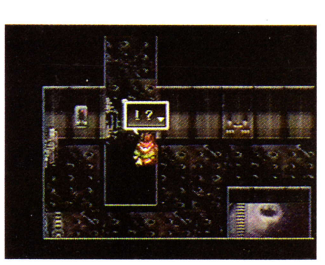




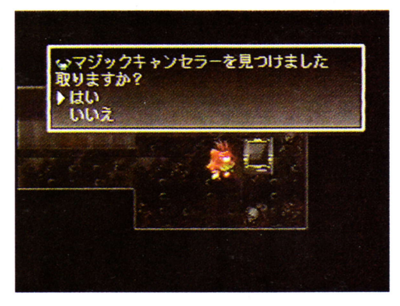


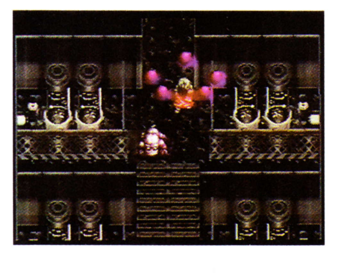
了他們之後，上方的出口便再度開啟了，兩人進入了內裏，一共有兩條樓梯，於是艾洛克便往左方的樓梯走，兩人在下層找到了一個監牢，於是艾洛克便問進人在內裏，他並且向內裏的人說，現在就打開那一道牢門，希望不要有人靠近牢門，然後艾洛克一撞牢門，門便立即開啟了，進入了內監牢之內，原來村民都關進這裏，艾洛克表示他來這裏的目的就是帶他們離開這裏，而波哥更說明在他進入這座塔的入口就是逃走的好地方，在那一處逃走的話應該是十分安全的，於是當艾洛克休息了一會（休んでいく）之後，便帶同所有的村民離開。在休息完畢，艾洛克連同村民離開監牢，但其中的一名村民十分冒失，經常跌倒，艾洛克真的有一點兒為她擔心……

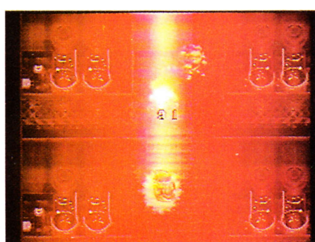
在亞特奴的房間之中，有一名嘍囉正在向亞特奴報告，他說有一個人侵入了哈利亞塔的範圍內，並且救走了波哥，現在他們正在逃脫之中，而那一名拯救者名就是炎使——艾洛克，亞特奴當然怪責那一名嘍囉辦事不力，更下令要將兩人擒獲，於是那一名嘍囉便立刻退下了，突然間，房中的燈光變暗了，還有一把聲音向亞特奴說，希望亞特奴不會好像加魯亞奴一般失敗，亞特奴向那一把聲音說放心，他是不會那麼容易就失敗的。



在波哥的帶領下，所有的村民都安全地到達了塔內的倉庫，波哥在一處隱閉的地方推開了一個木箱，然後叫各人進入，在村民都離開了之後，突然間有一些守衛兵追到，艾洛克便叫波哥先帶村民們離開，這一些守衛兵就交由他一個人來應付，但波哥似乎不大願意丟下艾洛克一個人戰鬥，不過艾洛克說為了村民的性命安危，波哥必須盡快離開，在依依不捨下，波哥便向艾洛克說千萬不要死去，於是波哥便離開了，在波哥離開了後，艾洛克便關掉那一扇門，準備與守衛兵戰鬥，就在此時，亞特奴出現了，他稱讚艾洛克的捨身取義的精神，艾洛克一看見他，便知道他就是屠殺他村莊的原凶，艾洛克便向他宣戰，來報以往的血海深仇，亞特奴便說艾洛克實在是大言不慚，他並表示若有朝一日當艾洛克力

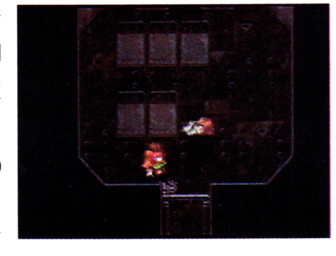




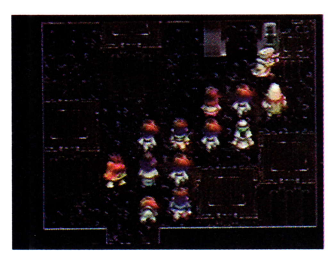


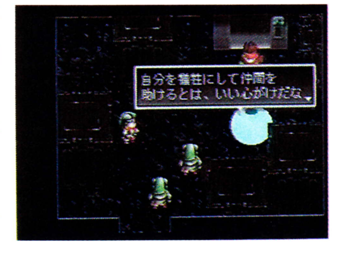


量等級與他一樣的話，他倆總有再碰頭的一日的，說罷之後，他便消失了，艾洛克不停的叫喚，希望他留下來一決高下，但亞特奴已經消失得無影無踪了，而那三名守衛兵亦化成了三隻怪物，這一場戰鬥由於是一對三，所以戰鬥時會較為辛苦的，最佳的戰鬥方法，就是緊靠着關閉了的門口，以免被敵人「篤背脊」，待敵人接近時，使出FIRE STORM或EXPLOSION，又或者可以在一開始使出CHARGE、RETALIATION或MIGHT MIND等魔法增強自己，才向敵人作出猛烈的攻擊，兩種方法亦同樣可以，在戰勝了三名對手後，艾洛克便立即會合波哥；在波哥的帶領下，眾人來到了一個山洞，波哥叫眾人一個跟一個的跟着他，而他就負責在前方作監察，在走到了接近出口的地方，發現到有兩隻怪物正在睡眠，而這兩隻怪物是應該在波哥進入塔中後才來到的，其中一名村民問波哥該怎麼辦，波哥提議先等艾洛克來到後才再想辦法，但那一名村民說不若俏俏的一個一個人離開，這便可以盡快離開這裏了，波哥亦對此辦法沒有異議，但他提醒村民們，一定要毫不作聲的離開，否則便很可能會遭受到怪物的攻擊，於是村民們都一個個俏俏的離開，但當到了那一個愛 PK 的女子時，她竟在怪物的面前跌倒，那兩隻怪物登時醒了過來，於是波哥便叫其餘的村民盡快離開，而他就負責應付那兩隻怪物，這一場戰鬥只要死纏着那兩隻怪物，令牠們不要常常向村民攻擊；在所有的村民離開及將怪物消滅後，艾洛克剛剛趕到，但他的背後有三隻物跟着，於是艾洛克便與牠們戰鬥，只要先將那一隻蝙蝠剷除，再應付那兩隻獅頭獸就可以了，最後，艾洛克與波哥成功的將村民救了出來，眾人逃到了生化研究所，艾洛克問及大家是否無恙後，村民都紛紛多謝艾洛克及波哥，艾洛克問波哥是否要將村民送回杜烏以路，但波哥說他首先要將出口封着，於是波哥便使出軟弱喇叭，令上方跌下岩石封住了出口，然後艾洛克就使用了麗菲之珠，一同轉移到杜烏以路。在亞特奴的房間中，一名嘍囉正向亞特奴報告，艾洛克與波哥已逃出了哈利亞塔中的地下通道，亞特奴得知後，便命嘍囉退下，而那一把聲音又再次出現，它問亞特奴是否失敗了，但亞特奴向聲音說，希望他的主人放心，他是還有第二個及第三個策略的，而他已準備好了第二個計劃，聲音向亞特奴說不希望他再次失敗，亞特奴答應會全力以負之後，聲音便向他道，希望他不會令它失望，然後聲音便消失了，亞特奴亦充滿信心，進行下一步計劃。



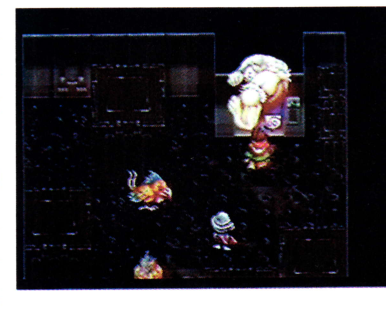




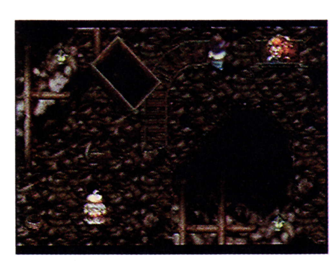


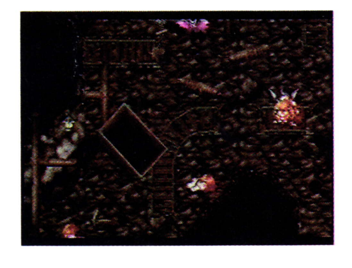
第十三章——修與杜修的相遇

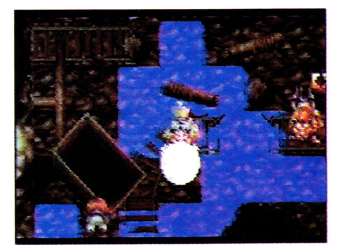
艾洛克、波哥及村民們都回到了杜烏以路，兩人立刻進入神殿之內，向古露報告一切；波哥向古露說曾經見到亞特奴，突然間，艾洛克打斷了他們的說話，他說希望趕快到傑美拉研究所，因為麗莎可能處境十分危險，所以希望盡快趕去，此時卓卡拉正走了進來，他向艾洛克說 SILVER NOA 已經停在出面，叫艾洛克隨時都可以到杜烏以路山崖處乘搭久船到傑美拉研究所，而波哥亦希望與艾洛克一同到研究所拯救麗莎，於是艾洛克在神殿中休息後，就往杜烏以路崖邊進發；經過了杜烏以路，那一些村民都十分多謝艾洛克的幫助，之後，艾洛克就去到杜烏以路崖邊，艾洛克走到掌陀前，準備出發，而卓卡拉亦希望與兩人同行，於是各人都乘上了飛船，向傑美拉研究所出發。

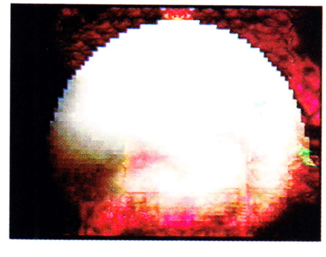


修獨自一人乘飛炎到達了羅馬尼亞的古蘇鐵之町（クズ鐵の町），他心中十分希望珊蒂能夠安然無恙，而且他現在的首要任務，就是要想出潛入羅馬尼亞的方法，於是修在町中到處收集情佈，他終於在酒吧中，向掌櫃詢問進入羅馬尼亞的方法，掌櫃向修透露，可以到宿屋找一個叫莫里斯（モーリス）的人，他應該能夠幫助到修的，於是修便離開了酒吧；步出了酒吧外面時，居民在一陣驚呼之後，便開始四散，原來有三名警衛正盤問着一個人，問他是否利支達斯（レジスタソス）的一名成員，而且正準備帶他回警局處質問，修見到了後便上前插手，警衛問修是否亦是利支達斯的成員之一，修表示全不知道利支達斯組織是甚麼的一回事，他只是對警衛們的「恃人多蝦人少」方法全看不過眼，





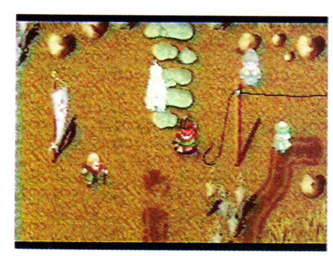




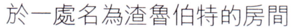
所以便介入了這一件事情，警衛們說不理修究竟是何方神聖，他們決定將修一同帶往警處，然後，三人一同圍着修，但這樣當然難不到修，他輕易的就能逃脱，警衛們見狀，便一同化身成怪物，於是戰鬥亦同時展開，首先應該將忍者除去，然後才將另外的兩隻怪物逐一擊倒，玩者亦可以利用一下時限爆彈，這都是十分可靠的招式；當打敗了那一班怪物後，那一個人上前向修作連番道謝，修亦叫他盡快歸家，以免遭受到另一些警衛再來為難他；然後，修進入了宿屋，修問內裏的老闆娘，是否有一個叫做莫里斯的人住在這兒，老闆娘說是有一個叫莫里斯的人住在這裏，而他就是住在最右方的房間之中，不過他很奇怪地常常困在房中閱讀，修得知道了這些情佈後，便立刻往莫里斯的房間走去，在經過宿屋的門口時，被修救了一命的那一個人進來了找修，他以為修是利支達斯組織的一人，所以便向修說，希望加入利支達斯組織，修聽到了當然一頭霧水，所以不理會這人所說的一切，往莫里斯的房間，但那一人仍是死纏爛打，嚷着要加入利支達斯組織，成為其中的一份子，但修亦再次表明了，他並不知道利支達斯組織是甚麼的一回事，而且他與利支達斯組織全無關係，希望他能夠離開，於是，那人唯有離開；修進入了莫里斯的房間，莫里斯查問修的身分，修告訴莫里斯，他是一名賞金獵人，而他希望得知到進入羅馬尼亞的方法，莫里斯說羅馬尼亞的四周都築起了一道城牆，是為免其他的國家入侵而設的，在運送物資的方面，都是倚靠一列巨大的列車盛戴的，若希望乘坐飛行船進入的話，一定必遭擊落，所以要進入羅馬尼亞國內是絕對沒有可能的，之後修再問，甚麼是利支達斯組織，莫里斯說這一個組織是直希望進入羅馬尼亞國境之內的一班人，但實際的目的他還是不知道，修這時說，他一定要趕快進入羅馬尼亞之內，而且要找到加魯亞奴，當莫里斯一聽到了加魯亞奴的名字，似乎在想了一想，然後便叫修到酒吧中找一個紅色頭髮的男人，他會教修甚樣潛入羅馬尼亞的國境之內的，於是修便走出房間，找那一個紅髮的人。





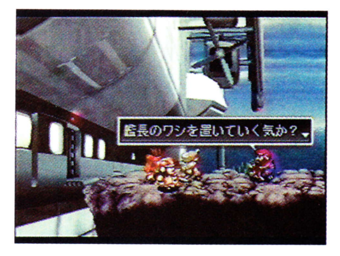


於一處名為渣魯伯特的房間









（ザルバドの間）中，有一名守衛正進入了這一間房，他向那一個應該叫做渣魯伯特的人報告，說巴杜魯部隊曾遇上了一名怪人，他插手破壞了部隊中的好事，於是渣魯伯特問那一人是否同樣是利支達斯組織的一人，守衛說到了目前的情況尚未清楚，要作進一步調查才可以知道，到時候再向他報告，但怪人似乎是一名賞金獵人，渣魯伯特心中盤算着，並且下令繼續加緊調查，之後，那一位守衛就退下了，渣魯伯特說，不理對方是何方神聖，只要加以阻止，都不會放過他。

修離開了宿屋，向着酒吧走去；在酒吧之中，有一個紅色頭髮的人正在喝酒喝得非常痛快，修上前打擾並解釋是莫里斯叫他來找他的，他說希望能夠找到利支達斯組織，於是紅髮男子問修，找利支達斯組織有甚麼事，修說他已經向莫里斯道明了來意，所以不再多說了，紅髮男子似乎不希望幫修，而且還叫回家，之後，他便準備離開酒吧，修見狀，便再之哀求他，並且說出了他的名字——杜修，杜修奇怪的問，為甚麼他會知道自己的名字，但杜修想了一會，記起了他是一名賞金獵人，當然知道他的名字，於是杜修便問修有甚麼的事要那麼着緊進入羅馬尼亞呢？修回答他此行的目的就是要找加魯亞奴，因為他是由白色家研究所走出來的，他一直追踪着加魯亞奴到了這裏，此時杜修便叫修跟着他走，這時，修唯有跟着他吧；兩人到了古蘇廢鐵場（鐵田田置田場），修說這裏全不像利支達斯組織的總部，杜修說這裏當然不是利支達斯組織的總部，他認為修是另有目的的，所以就要在這處把他收拾，於是戰鬥便立刻展開，由於杜修的攻擊力十分之高，所以最有效的攻擊最好







就是速戰速決，着重多些BACK ATTACK，才有機會獲勝；把他打敗了之後，修只是說他的運氣較佳，所以才可獲勝，而杜修亦對修大大改觀，開始對他信任，杜修還問他是否希望到羅馬尼亞的國境內找加魯亞奴，修說，他要為朋友報仇，但杜修解釋加魯亞奴是羅馬尼亞四將軍的其中一人，並不是可以輕易的就可以對付，但修回答他仍然是不會退縮



的，於是杜修亦答應幫忙修，他亦希望重會他的同伴，於是兩人便準備離開廢鐵場，在當兩人臨到達出口之時，修發現了一個人正躲在一旁偷聽，於是修便叫他出來，原來他就是被修救了的那一個人，他走了出來之後說，已經聽到了他們兩人所說的全部，他亦希望一同加入利支達斯組織，但修已經被他煩得透了，於是他一拳將他打倒，並且聲言不要再次煩他們，然後兩人就離開了，但那一人似乎並沒有放棄，真的是勇氣可加啊！



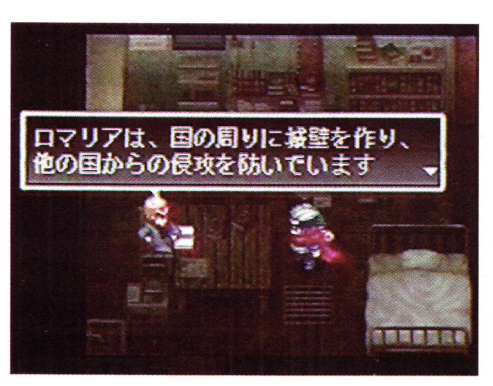
修和杜修回到了古蘇鐵之町，杜修帶他到酒吧中右方的房間，於是修便緊隨其後，進入房中，不過兩人的後方好像有一個人跟踪着，原來就是那一個死纏爛打的人，他究然走到了房間的門外偷聽，不知道他有着甚麼的企圖呢？在房間中的修，問利支達斯組織的總部是在這裏的嗎？杜修一言不發的走到酒箱處，按下了按鈕，然後有一個酒櫃降下了，並且出現了一條通道，於是兩人便進入了通道內，那一人聽到了之後，便進入了內裏看看，發現到杜修及修兩人消失得無影無踪；兩人通過了一條長長的通道後，便到達了利支達斯組織，當杜修進入了內部之中，便向眾人說四將軍的一人兼傑美拉研究所的司令所——加魯亞奴，由西

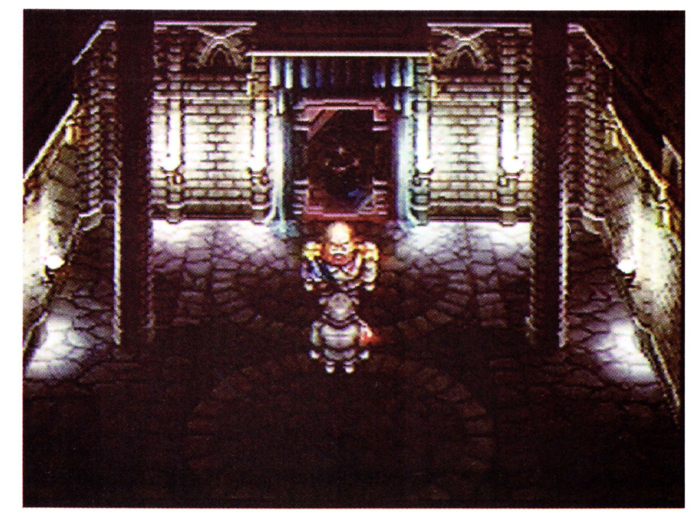




阿路蒂亞的白色家中逃了出來，現在正於羅馬尼亞，而且這一些情佈都是十分可靠，這時，房中有一個人走了出來，這人正是莫里斯，他說調查所得，加魯亞奴正在羅馬尼亞城中的傑美拉研究所，杜修此時說應該開始一個大行動了，眾人和意之後，莫里斯與杜修便進入房中商議，於是修便一同進入房內；杜修問莫里斯甚樣才可以潛入羅馬尼亞呢？莫里斯回答，羅馬尼亞可算是一個要塞都市，防備能力高，無論上空及地上都是沒法進入的，於是杜修便問究竟有沒有方法可以強行突破呢？莫里斯說就現時己方的人數來說，是不可能的，杜修說莫里斯比較聰明一些，所以希望他想出一個可行的辦法，莫里斯想了好一陣子，於是想出了一個十分不錯的辦法，就是當巨大列車通過的時候，乘機潛入比較好，但杜修有一個非常大的問題，就是警衛的方面，因為在保安的方面應該十分嚴密，所以他想以一個奇襲的方法來作突擊，然後再乘着這一個機會來潛入傑美拉研究所，而莫里斯亦覺得這一個方法十分不錯，突然間，有一個利支達斯組織的同伴走了進來，他說在隱閉的房間入口處，找到了一個鬼鬼祟祟的人，於是他們便捕捉了他回來，當組織的人帶了他進來之後，原來他就是那一個死纏爛打的人，而此時杜修不理會他，只是叫那一些組員放了他，之後就繼續開他們的作戰會議，他說他

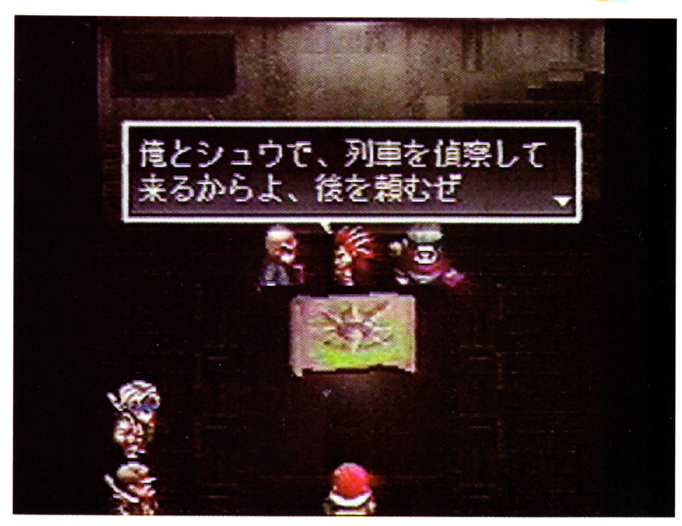




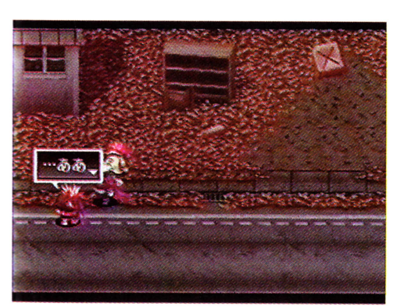


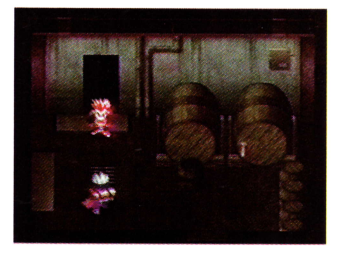


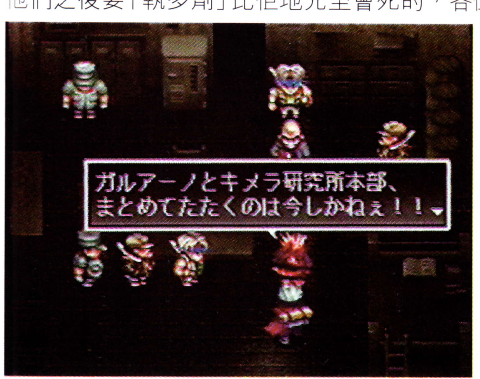




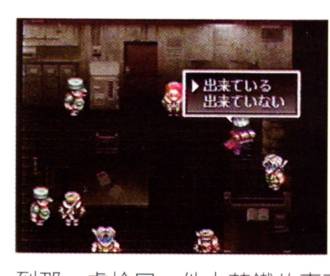
會先與修一同監察一下列車的狀況，於是兩人便立即起行，而那一個人就向杜修説多謝；在走出了會議室之後，杜修叫修先準備一下，然後才找他一同行動，在修準備好之後，便再找杜修，他會問你是否準備好，修回答可以行動了（出來ている），於是在時修會加入成為同伴，兩人首先是可以到商店購買一些商品，然後可以再到委事所，因為內裏有兩件事情是可以接手來做的，於是兩人便到委事所中接下古蘇鐵之大洞的恐怖氣體（クズ鐵の大穴の恐怖のガス），暫時所得到的資料，就是於古蘇鐵之大洞中突然有一些氣體吹出，所以要靠一個人入去制止；兩人步出了古蘇鐵之町之後，便到古蘇鐵之大洞（クズ鐵の大穴）那裏，進入了之後，有一個人正在等待着修，他就是今次的事件的委托人，當大家接洽完畢之後，委托人就向修説出了現在的情況，原來最近洞穴中地下有一些氣體吹出了，而這一些氣體還是有毒的，為免氣體吹出到街上，所以急切的需要一個人去解決這一件事，於是修及杜修便立刻進入古蘇鐵之大洞中；在洞穴之中，滿佈着一陣濃列的怪氣味，兩人首先是可以向右方的路走去，可以在牆中找到一件屬於將來的機械人同伴捷珀的武器配件——Pキジャッチャー，而且還有三個寶箱，分別是スマッシュパッド、パロの實及ウィソドマスク，不過在之前是有兩場戰鬥的，需要與一些敵人戰鬥的，分別是一些骷髏骨及一些巨大的龍，當中比較麻煩的就是那一些骷髏骨，因為打倒了他們之後要「執多劑」比佢地先至會死的，各位玩家記得打低了他們之後「有啲手尾」，即刻打多佢哋一下，切記切記！之後，各位可以出去回復一下，然後再回到大洞之中，便可以往左方的路走去，一路上

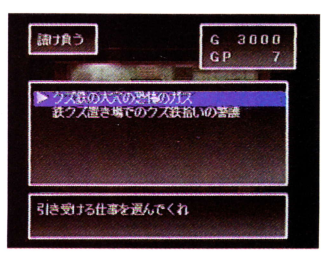


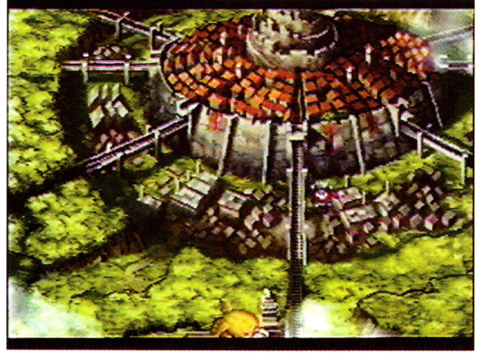




有重重敵人的阻欄，所以還是帶備多一些回復果物比較好些，以免慘被扣去一半金錢；於通道中的最深處，可以找到一個按鈕，按下了之後，毒氣立刻被停止噴出了，於是修的任務亦宣告完成；兩人走出了洞穴，委托人問修是否已將毒氣制止，修回答了之後，委托修的那一個人便放心了，而街中的人亦不會再有生命的危險，於是修便回到古蘇鐵之町的委事所（クズ鐵の町ギルド），在清算了報酬之後，便接下保護一人到古蘇廢鐵場拾回古蘇廢鐵（鐵クズ置の場でのクズ鐵拾いの警護）這一件案件，暫時所得知的，就是由於古蘇廢鐵場中有怪物出沒，而古蘇鐵之町的再生品協會中的協會會員需要到那一處拾回一件古蘇鐵的東西，所以需要一個夠實力的人來保護，而再生品協會是有一畢可觀的賞金作為報酬的，於是修便接下了這一宗事件來處理；兩人進入古蘇鐵之町，再生品協會內，找會中的老闆，當他得知道修是委事所處派來的賞金獵人之後，老闆便叫助手帶修及杜修一同到古蘇廢鐵場，那一名助手的名字叫做波比，在大家介紹了一番之後，波比便帶着修與杜修一同向古蘇廢鐵場出發；到達了古蘇廢鐵場，波比叫杜修兩人與怪物們不停地糾纏着，而他就會以最快的速度找尋回那一件廢鐵，於是三人便各自行動，怪物亦已經出現了，戰鬥立刻隨即展開；這一場戰鬥的特別之處，就是就算你不停的打倒怪

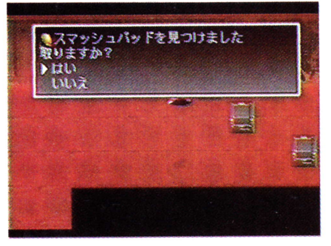


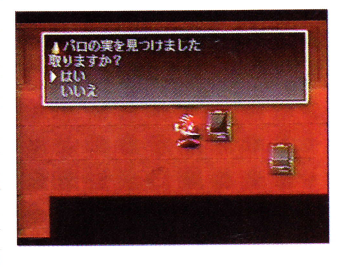






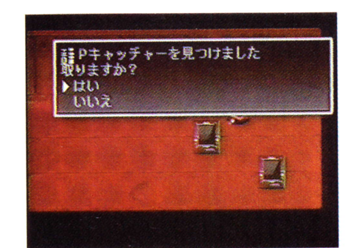
物，牠們亦會不停的出現，其中的黑色飛龍較為難纏，無論能源及攻擊力都十分之高，所以在迫於無奈之下，一定要以重擊來應付，但最好是杜修不要使出櫻花雷爆斬，因為這一式對黑色的飛龍來說並沒有太大的作用，其中的最佳方法，就是若修有亂擊的話，不防多加使用，這一式絕對是好使好用的招式，還有一點是一定要提醒大家的，因為這一場只是拉鋸戰，所以絕對用不着全力來攻擊，只需要「守」，不停的「守」，在一定的 TURN 數後，波比終於找到了那一件古蘇之鐵了，於是他便叫杜修及修立即離開這裏，兩人即時飛奔而逃；當回到了古蘇鐵之町・再生品協會處，老闆立刻問波比找到了古蘇鐵沒有，波比答已經找到了，於是波比便即刻繼續他的工作，老闆又向杜修致謝，他說報酬將會存放於委事所中，杜修可以回那裏取得酬金，而他同時向杜修致歉，因為他在之前的態度並不尊敬，所以現在對修他道歉；又解決了一件事情之後，首要的任務當然是回到古蘇鐵之町的委事所處取應得的報酬啦！做完了所有的事，買齊了道具、武器、防具，升夠了 LEVEL 之後，兩人就經過羅馬尼亞機場（羅馬尼亞空港），到羅馬尼亞隧道（ロマリアトソネル）監察一下環境了。





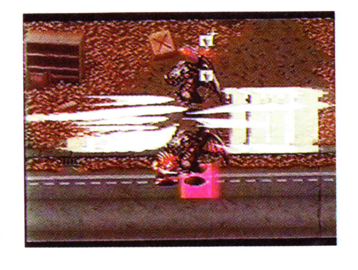
到達了羅馬尼亞隧道的入口前，修、杜修及那一個叫做泰健的麻煩人在外面觀察，修說原來這裏就是羅馬尼亞的出入口，只要他們能夠強行突破這裏的話，就可以找加魯亞奴算清所有舊賬了，當麻煩人泰健知道了修和杜修的目的是找加魯亞奴之後，好像有一點兒害怕……；這時，有聲音從隧道的內裏傳出，叫杜修等三人不要動，原來發出聲音的就是羅馬尼亞國境中的守衛，他們上前問杜修等三人是甚麼人，並且說這裏是一般人非請勿進的地方，於是修便叫大家一起逃走，三人即時拚命而逃，守衛們當然是死命狂追啦；當他們在路軌上奔跑之際，突然間有兩隻怪物出現了，他們的出現當然是阻止三人逃走，修見勢後即時叫泰健逃走，這裏就交由他們兩人處理，他表情中顯現出一臉無奈的樣子，但在杜修的再三催促下，泰健終於逃走了，不過兩隻怪物看見了泰健逃走，便說不會那麼容易就能脫的，其中一隻怪物即時使出了一些黑影分身出來，似乎在窮追着泰健；在那一隻怪物使出了分身之後，就問修是否那一個正在追踪着加魯亞奴的賞金獵人，而且說他倆是不會成功的，因為在羅馬尼亞中的守衛十分森嚴，而且他們是不可能會合的，於是杜修及修亦不用多說，立即與他們進行戰鬥，在戰法方面，由於兩人是沒有回復的魔法，所以還是兩人一起行動比較安全，以逐一擊破的方式來向敵人進攻，當被人重創的時候可以立即使用回復果物，而杜修則以櫻花雷爆斬作為主線攻擊，修可以在被敵人圍攻的時候使出亂擊作為突破攻擊，但由於那一些土之魔人能源比較高，所以第一個目標就是另一隻怪物，跟據着這一個方法，就可以輕易的戰勝牠們了；另一邊，泰健已經回到了酒吧中的秘密房間，他希









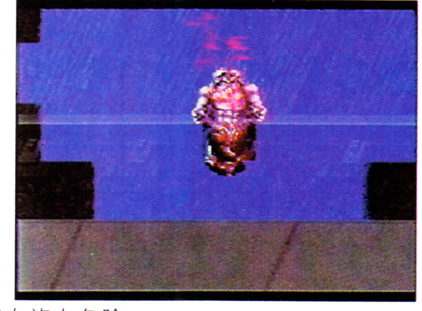


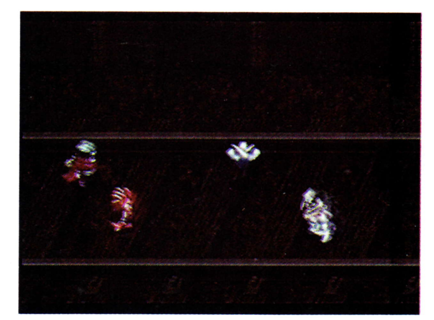




望通知其他的利支達斯組織的組員，去助修及杜修一把，但那一些黑影亦同樣跟踪着泰健進入秘密通道之內，難道黑影有着甚麼的企圖？在杜修及修將怪物們都消滅後，便立即向古蘇鐵之町中的利支達斯組織總部出發，查看泰健有沒有危險。







ARC THE LAD 研討站 II

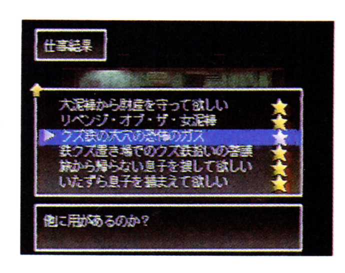
對不起，由於上期筆者事務煩忙，所以沒有刊登出《ARC THE LAD研討站》，筆者在此 SAY SORRY！而《ARC THE LAD研討站》是以不定期的形式出現的，請大家留意留意！不若筆者在此解答一下各位的問題吧！

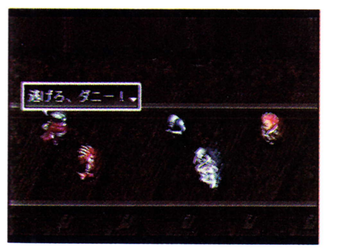
有一位署名長期讀者——陳 X 洲的朋友問，有一段劇情中，在白色家之內，上集主角艾古追着亞特奴的一幕為何會沒有了，那麼當然啦！你一定沒有使用上一集的 SAVE 了，而且你將會 MISS 掉許多遊戲劇情及一些召喚獸的，所以筆者是一定鼓勵沒有玩《ARC THE LAD》的朋友先玩回第一集，才再去玩《ARC THE LAD II》的，反正第一集的劇情短得可憐，這又何樂而不為呢？另外，你所說位於烏托之村附近的封印之遺跡中，內裏的寶箱暫時還未能取到的，細心期待《遊戲誌》內的攻略吧！而你說的《ROCKMAN X3》攻略，相信已是不可能了，但不過若你玩到那處有甚麼不明白的話，是可以寄信給《電視遊戲信箱》找 WATER DRAGON 先生解答的，相信他一定會幫到你的。

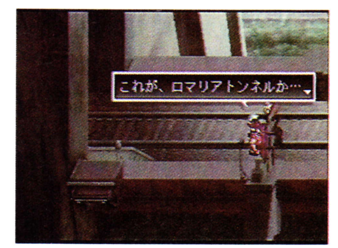
另外有一位沒有署名的朋友 FAX 了一些問題給筆者，現在就為你解答你的問題吧！你所問擁有五十層的遺跡之迷宮中，都見不到於上一集自稱是「天下第一大魔法師」的小女孩——千夜子，筆者相信你是有使用上一集的 SAVE 來玩的，是嗎？因為與她成為同伴的方法，是跟據有使用上集 SAVE 與沒有使用上集 SAVE 而有所不同，而的而且確她是與時之森林是有着莫大的關連的，請留意下一期的《遊戲誌》吧，筆者將會教大家取得這可愛少女——千夜子的方法；你説有一些遺跡進入不到，是因為遺跡是按着次序而進入的，即是當你未去遺跡 B 而走去遺跡 C 或遺跡 D 是不可能的，明白嗎？

OKAY！今次版位已經差不多，筆者歡迎各讀者繼續以寄信的方法來互相交流一下玩《ARC THE LAD I》或《ARC THE LAD II》的心得。





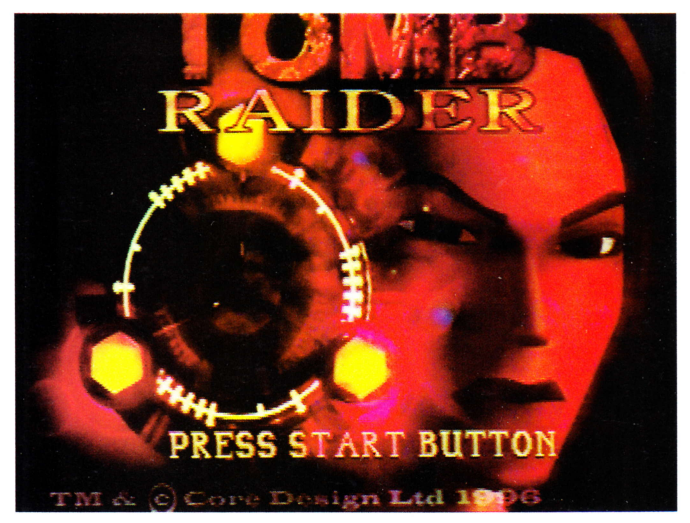






次回預告：

修與杜修正趕回古蘇鐵之町中的利支達斯組織總部，而究竟一直跟踪着泰健的黑影有甚麼的企圖呢？一、二集的人物亦開始大集合；而隱藏同伴——千夜子的取得方法又是甚樣的呢？



盜墓者 TOMB RAIDERS

遊山玩水俾豹追攻略第三回

文：米奇

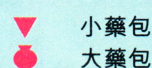


跳躍法則表

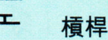
上期一時錯手，跳躍法則表沒有按格式排好，現在就補回法則表，希望大家多多包涵。

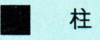
方向/ 距離	起跳方法
向前/ 上跳，距離一柱位	從邊緣向前跳
向前/ 上跳，距離二柱位	從邊緣後跳一步，先按↑，起步後立即按↑＋□，假如高度差不多過一級的話就不用按×掣。
向前跳，距離三柱位	從邊緣後跳一步，先按↑，起步後立即按↑＋□，起跳後立即緊按×掣。
向下跳，距離一柱位	從邊緣後跳一步，不助跑向前跳
向下跳，距離二柱位	從邊緣向前跳

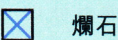
圖　例

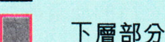

小藥包
大藥包

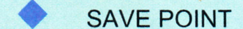

門

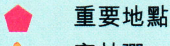

槓桿


柱


爛石


下層部分


SAVE POINT

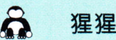

重要地點

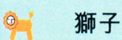
密林彈

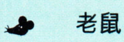
散彈

烏茲彈


鱷魚


猩猩


獅子


老鼠

黑豹

木乃伊

跳

前進方向

ADVENTURE 2.4 THE CISTERN

這一版基本上是在一個大廳中進行，而這個大廳其實是個貯水庫，所以有些地方是需要調節大廳的水位才能到達的。不過，這版的自由度雖然很大，你可以隨意到多個房間去，但如你太早到達某些房間而遇上皮亞的話就會很麻煩，因為他是會變成打不死。

一開始，你會處身一個夾窄的空間，從那裏跳下去會有一隻老鼠來迎接你，不想受傷的話就要在空中就按△拔槍開火（圖2.4.1）老鼠只要三槍便死，所以着地前應該夠時間打死牠的。

着地的地方是個窄小的房間，以一塊可以推動磚頭作門口。把它推進去就可以到隔鄰較大的房間。這大房間較高的位置有一支槓桿，這正好利用推進來的磚頭來作踏台攀上去拉下它（圖2.4.2），不過要注意，這槓桿所打開的是磚頭北邊的地板，所以落地時要小心，也不要錯過在房間北邊的藥包。另外，地板一打開便會跑出兩隻老鼠來，在磚上先打死牠們會較有利。

跳到下面的房間去後，步出房間就會來到大廳。先從第一節斷橋上打死下面的老鼠和池中的兩頭鱷魚，然後就在這節斷橋東邊圍欄的盡處往東跳到對面的平台去。小心台上的老鼠把你推下去，在着後立即拔槍射殺老鼠（圖2.4.3）。然後走到南面的牆邊，那上面有一段裂縫，可供你橫攀到大廳的東南角去（圖2.4.4）。那裏的平台取得很得散彈之後再沿東邊裂縫攀到盡頭，就可以攀上去上面的平台，沿來路回去得第一條鎖匙（C匙；圖2.4.5）。從取得C匙的地方往下跳去就可回到來時的平台，從平台邊跳一步助跑就可以跳回大廳入口的斷橋去。

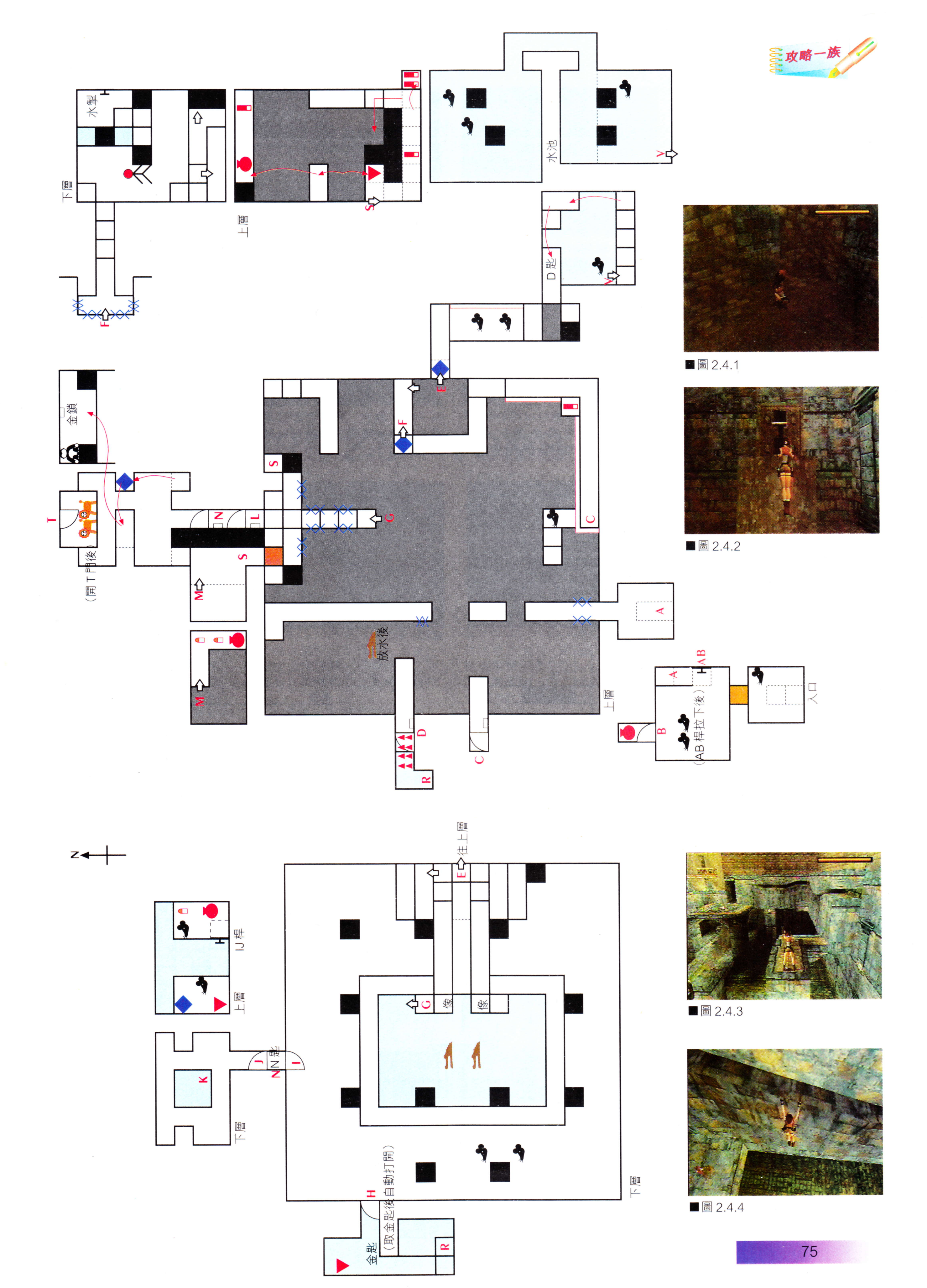
跳到第二節斷橋，再從那裏往西跳就是C匙所屬的房間，裏除了有兩隻大猩猩在恭候光臨之外，還有會遇上皮亞。先打死兩頭大猩猩，然後就攀上門頂，從那裏助跑跳到第二層平台。這個時候，皮亞就會出現（圖2.4.6），所以當莉娜一踏足第二層平台時，就要立即拔槍前跳反身面向門口（△□＋↑○），要不停跳躍來減少受傷，打到一定次數後皮亞就會「自動消失」，以後就可以施施然的跳到第四層平台去。從第四層平台前跳（圖2.4.7），攀住牆上的裂縫就可以往右移到鱷魚的房間去。

鱷魚的房間共有三條鱷魚，其中兩條要在你着地後才會出現，要不受傷就要在從斜台滑下來着地後立即往前跑，並攀到SAVE POINT所在的平台去（圖2.4.8），就可以很安全地把鱷魚逐一殲滅。

打死鱷魚、取了藥包之後，就可以開始跳到上面的平台去。當要從東邊最高那個平台跳到下層的平台時，應該要向前疾走不按跳掣，讓莉娜就這樣掉下去，這樣反而不會受傷。沿裂縫移到中間的入口處，就可以拉槓桿開門，不過千萬別心急往前跑，因為門後的坑道處有個針刺陷阱（圖2.4.9）。你應該以跳過超過兩個柱位的方法來跳到對岸，然後打死坑道中的老鼠才在安全的位置跳下坑道中去，跳下坑道時還要立即準備開火，因為有隻老鼠會在你跳下坑道時才會出現。

從坑道往前進發，是一個有水池的房間。小心別掉水池去，你是不能從水池中爬田上去的。房間中一道金門後收藏了一條鎖匙（圖2.4.10），金門的開關就在房間的頂部。小心在你取得鎖匙之後，皮亞就會在房間的入口處出現，你可以花點時間去打走他，或者索性不理他，從水池離開房間，回大廳去。

在回大廳去的途中，你會發現另一個房間（K），你雖然可以在那裏上岸，不過在那裏現在是



■圖 2.4.1

■圖 2.4.2

■圖 2.4.3

■圖 2.4.4

甚麼也做不到的。

回到大廳後，從大廳東邊的建築物攀到SAVE POINT去SAVE，然後就可以往東面上層的水位控制房間（F；圖2.4.11）進發。皮亞會在裏面恭候，假如你還未取得L匙的話，他是不會被打走的，但這時去的話，不消幾槍他就會離開。

房間中有一個秘密點，而秘密點的對面還有一個平台放了兩排散彈，中間以一個斜台作分隔，你要在滑到最底的刹那才按口×跳上去（圖2.4.12），否則就會抓不住台邊而一直滑到底去。

房間中有兩個位置可以跳到下面的水池中去，水中有兩隻大老鼠，你可以給點耐性來把牠們打死，又或一口氣游到隔鄰的房間去。游到隔鄰房間時也要立即上水，因為那邊也有一頭老鼠。跳過三個台之後，就可以取得D房間的鎖匙（圖2.4.13）。

假如你要從平台東邊走的話，可不要立即轉身跳下去，那裏除了有兩隻老鼠外，那裏還是深了兩級的，掉下去是會死的。先跳到邊邊的平台去打死老鼠（圖2.4.14），再抓着牆邊的裂縫橫移過低陷的地方才好放手跳下去。從斜台滑下去就會到達水位控制房間下層的SAVE POINT。

再次攀到水位控制房間去，這次就拉下間中的槓桿，令大廳的水位上升，這樣就可以到一些平時攀不到的地方去。先從原來水池中北邊的水道游到K房間去，這時你就可以輕易到達房間上層的槓桿（圖2.4.15），取得第二條鎖匙（N匙）。另外，你還要游到西面的D房間去。在水位未上升之前，D房間下面是個針刺陷阱，但現在你就可以從針刺上面游過去，取得金鎖匙（圖2.4.16）。小心取得金鎖匙之後大廳會多了一條鱷魚的啊。

得到所有鎖匙之後就可以登上北面的房間。入口左邊的柱其實是可以推開的（圖2.4.17），裏面有個秘密點。開鎖進入房間，上層有個金門鎖，小心一跳到那層平台時會有一頭猩猩撲出來。打開金鎖之後，下面的門便會打開，同時跳出兩頭獅子來。從上面打死兩頭獅子後，就可以進入大房間。

拉下大房間正中的槓桿，右邊的門便會打開，裏面會跑出三頭獅子，最安全的做法就是一拉槓桿就立即攀到槓桿掣之上去射殺獅子。

槓桿掣之後有一塊大磚，本來拉開大磚就可以跳下磚後的深淵過版，不過大房間頂層還有好些子彈、藥包，那又怎能錯過。把大磚推到隔鄰房間就可以攀上去（圖2.4.18）。

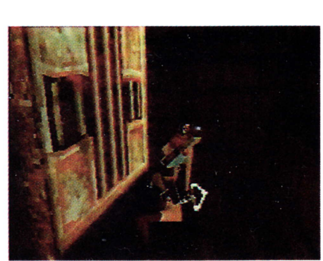

■圖 2.4.5

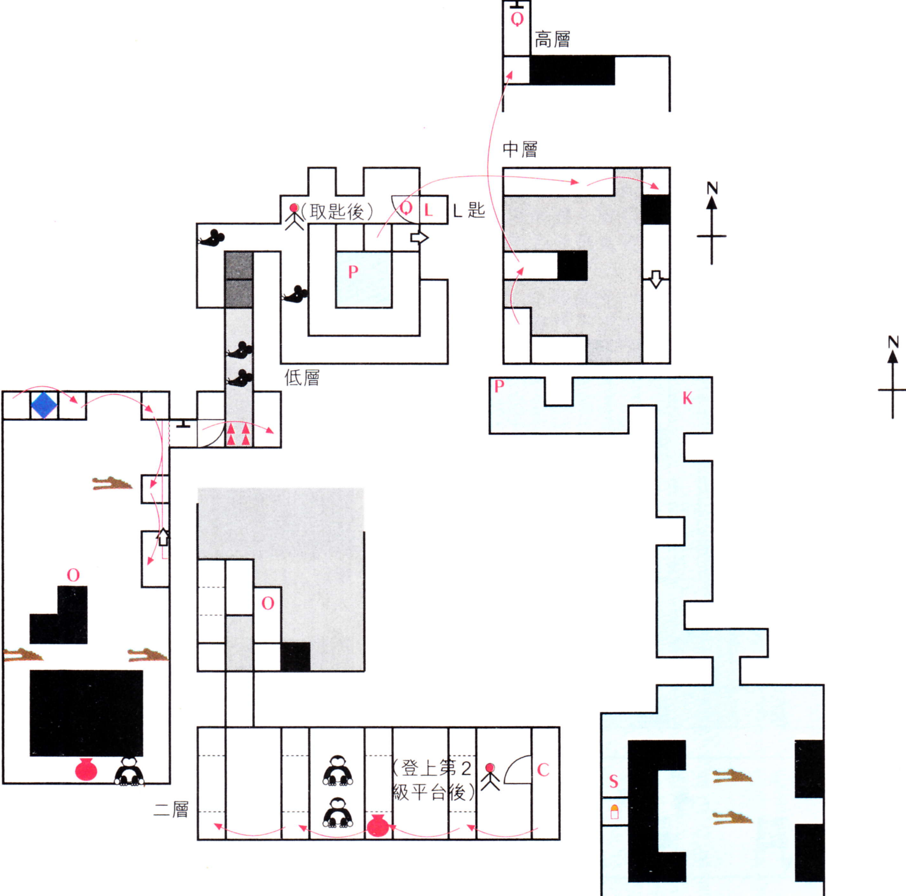

■圖 2.4.6

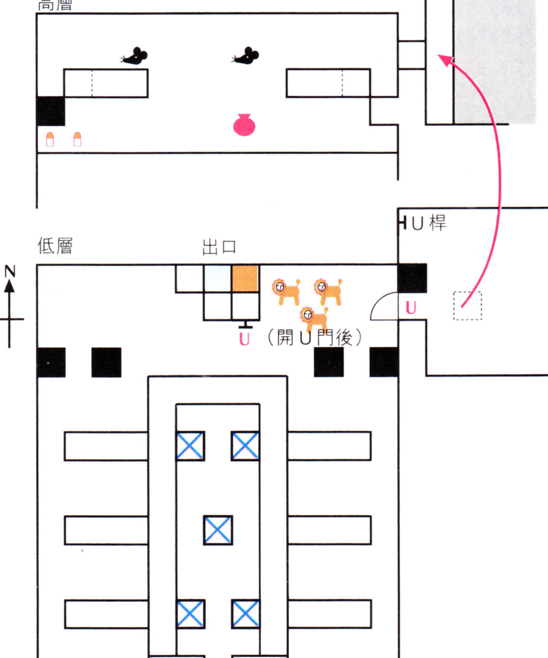

■圖 2.4.7


■圖 2.4.8

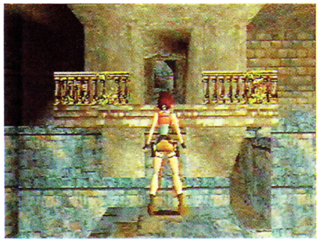

■圖 2.4.9


■圖 2.4.10



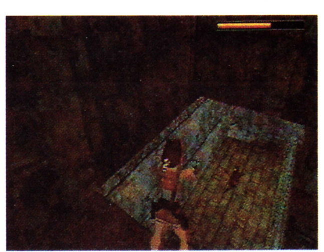


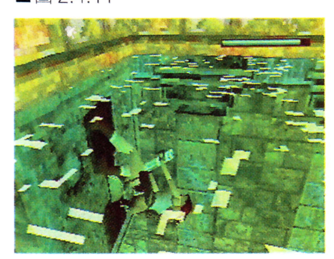



■圖 2.4.11


■圖 2.4.12

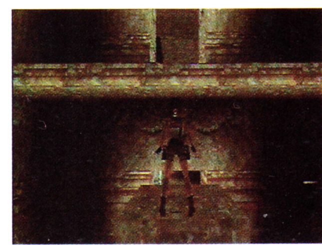

■圖 2.4.13


■圖 2.4.14


■圖 2.4.15


■圖 2.4.16


■圖 2.4.17


■圖 2.4.18

ADVENTURE 2.5　TOMB OF TIHOCAN

這裏是希臘之旅的最後一版，第一部分也是以改變水位來到達不同的地方。一開始，莉娜就會掉到水中，向南游會到達一個空間，那裏有一支横桿，就是東邊那道鐵門的開關，不過未排水之前是開不到它的。你的目的是一直向南游到盡頭轉入下面拉下排水桿(圖2.5.1)，然後游回水面去。由於路程頗長，所以動作要一氣呵成。

排水後回到岸上，就可以打開鐵門。不過你得小心，當你快要走進鐵門的時候，會有一隻鱷魚衝出來(圖2.5.2)，對付它的方法當然是一面開槍一面後空翻，翻到水道的對岸便可以射殺牠。

進入鐵門後是一個房間，房間中間高處有支橫樑，在門頂有很多個方都可以跳到橫樑上去，不過橫樑頂裝有機關，一踏足橫樑的最高處東南兩邊牆便會立即開始放箭，最安全攀上横樑的方法是攀到門頂，走到西南角的較低處，從那裏跳到橫樑的較低處，然後走到橫樑的高柱下面面向高柱左移到邊端(圖2.5.3)，就從那裏攀上去，這就不會受傷。要跳到東北面的高台時，看準箭飛過的時候立即起跑並按□就可以。

拉下高台深處的槓桿放水後，下面一塊方磚就會浮上來。先游到原來方磚的所在取藥包，然後就可從浮起來的方磚上岸，走到另一條水道的入口。

另一條水道本來是要向南游的，不過要先拉下在水道最底層的槓桿放了水才可以游過去(圖2.5.4)。此外，由於這段水道很長，又是單方向的急流，所以要有足夠的氣才好向南游。

南面盡頭是個很高的房間，上面分為東西兩邊平台，各有一個入口，也各有機關。基本上，從西邊的入口是可以回到東邊的入口的，相反就不可以，而且也不用經過虎牙閘。不過這樣走到東邊的入口遇到皮亞是會較難打的。

從東邊的平台跳入東邊的入口，轉個彎就會見到皮亞，這時的他會較易打。要通過虎牙閘，先要小心走近它，但不用太近，大概半格柱位就可以，然後在虎牙閘合上的時候同時按↑＋□跳過去，就可以輕鬆過關(圖2.5.5)。從這邊入口走進去的話，路的盡頭是還沒有水的，打死鱷魚和取了彈藥之後，就要沿來路回到西邊的入口去。

西邊的入口前有一個簾刀機關，要順利跳過去，可以先走近簾刀前，然後後跳一步再按着R1掣行前一步(圖2.5.6)，以量準起跳的位置，然後只要在簾刀劃過最低點時照平常一樣起步起跳便可以。走到盡頭，牆邊有一道裂縫，沿裂縫攀過去就可以到達放水掣(圖2.5.7)，放了水之後跳下去，就是剛才從東邊入口進來的地方。

游到西南角去上岸，再通過另一條水道，就可以到達另一個房間。上岸後先別心急的跑進房間，房間中有一頭獅子，牠是不會走到你所在的低陷處來襲擊你的，所以留在那裏就可以輕易對付牠(圖2.5.8)。

走進房間北邊的通道拉下槓桿打開上層的房門(Z)，然後就攀到SAVE POINT的位置對付上層兩隻大猩猩(圖2.5.9)。不要想直接跳到Z房間去，那會掉到下層的尖刺上的，應該抓住房門左邊牆上的裂縫攀過去(圖2.5.10)。

取得金鎖之後就跳回下層，從SAVE POINT深處進去是一個水池空間，使金匙就可以令水中的方磚浮上來(反重力裝置？)，很輕易就可以跳到對岸去。

對岸是一個有六個房間的大廳，北面地板上有四塊刻了字的地板，一看就知道只要移房中的方磚到每塊地板上就可以打開不同的房門(圖2.5.11)。

下層四間房間有三間都會有禽獸跑出來，沒有動物跑出來的房間內就有個滾石陷阱。要成功過去取得鎖匙，就要在房門邊後跳一步助跑，助跑起跳着地後就要立即按×掣攀到鎖匙所在的平台去(圖2.5.12)。

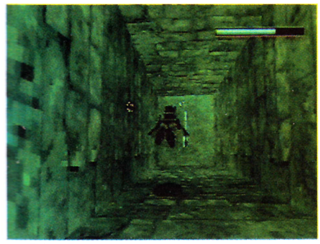
另一條鎖匙是在上層的房間，把方磚推到房門下就可以攀上去。房間中的虎牙閘只要按剛才提到的方法就可以通過。

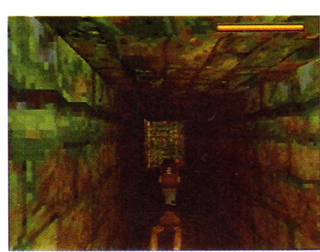
取得兩條鎖匙回到下層大廳，就可以打開東南面的門，那是一條很長的斜路，一直伸延到下面的水池去。下到水池就要第一時間游到東邊的岸上去，以免被鱷魚所傷。從那裏走進去，就可找到一支槓桿(圖2.5.13)，那是水池底一個房間的門的開關。跳水游出去就會到達水池的另一邊，從那裏往西游就會到達一座大門的前庭(圖2.5.14)，前庭南面的平地有個SAVE POINT。

在前庭下面的水底有塊特別光的石頭(圖2.5.15)，那是個秘道入口，可通往開啟大門的槓桿的房間，房間中還有一個SAVE POINT。

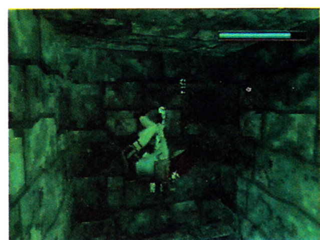
打開大門後，別大喇喇的走向大門，大門左邊的人馬像會突然變成生物，放出火球來襲擊你。對付人馬最好是游到南邊的平地，從連接前庭的小路小心的慢慢行過去，當人馬像一爆開的時候，就要立即一面開槍一面後跳回到SAVE POINT附近(圖2.5.16)，人馬是不會走過來對付你的，只會離遠放火球，只要面向它看準火球來時跳起就可以避過。不一會，人馬就會被你射爆。

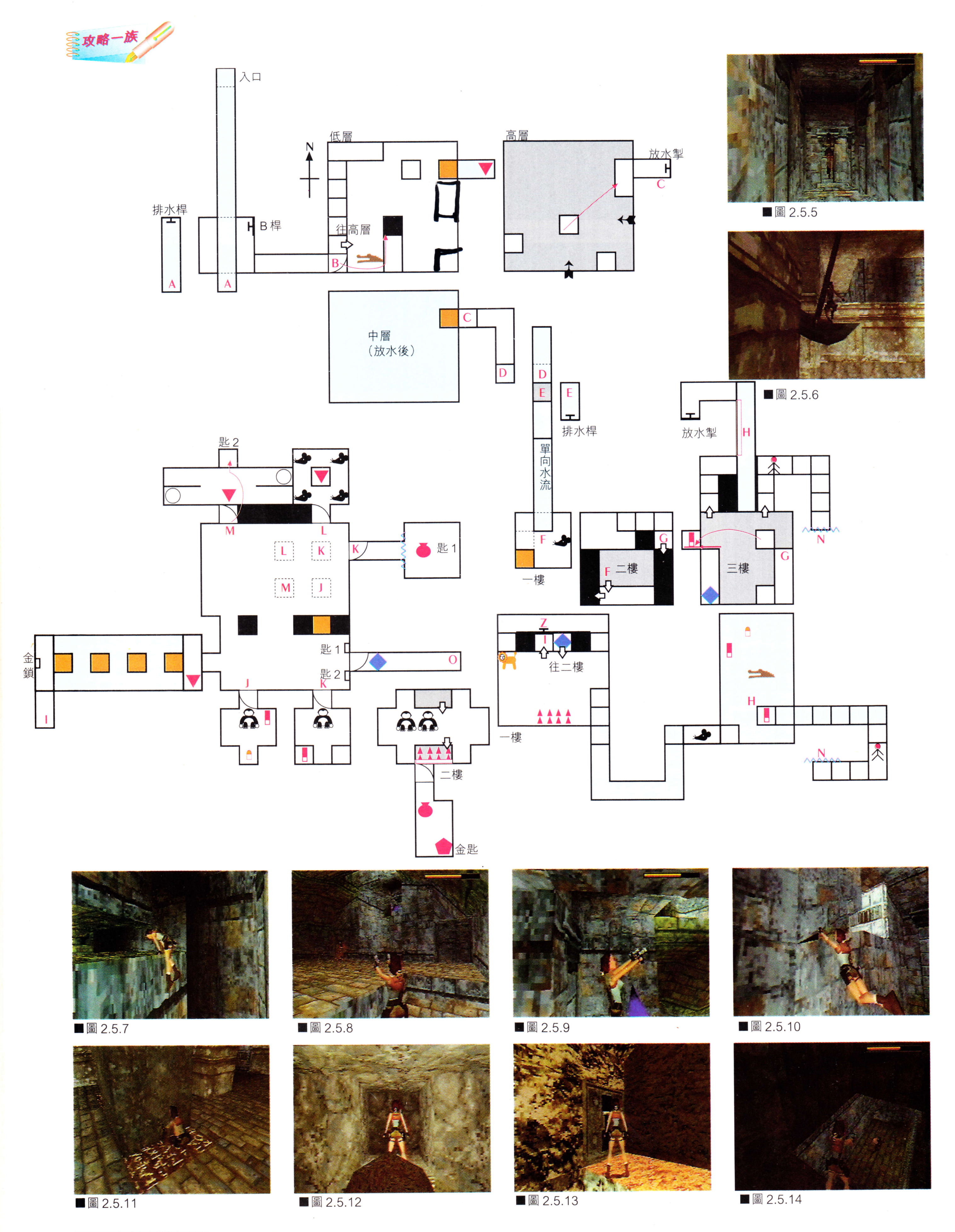
走進大門，貼着東邊的牆走就可會遇到皮亞，這是莉娜和他的最後對決，不過由於這個法國傻瓜太多口水，不會第一時拔槍射人，只要你一見到他便立即射


■圖 2.5.1


■圖 2.5.2


■圖 2.5.3


■圖 2.5.4



■圖 2.5.5

■圖 2.5.6

■圖 2.5.7

■圖 2.5.8

■圖 2.5.9

■圖 2.5.10

■圖 2.5.11

■圖 2.5.12

■圖 2.5.13

■圖 2.5.14

■圖 2.5.15

■圖 2.5.16

■圖 2.5.17

■圖 2.5.18

他，很快他便會死去。這樣，你不單可以得到第二件秘寶，還得到一條鎖匙和兩枝密林槍（圖2.5.17）。這兩枝密林槍除了威力更大外，子彈數量也多得驚人，竟有800發之譜，而且從這一版開始，每次取得密林彈都可以得到50發。

跳到上層，打開上層的鎖（圖2.5.18），下層的墓室便會打開，一進去墓室便算過版。

金鎖
上層
下層
墓室
SCION
金匙
密林槍
P桿
U桿
N

ADVENTURE 3.1　CITY OF KHAMOON

莉娜根據壁畫上的提示，把兩件秘寶合起來，看到有關秘寶來歷的景象，還知道最後一件秘密原來就收藏在埃及的古墓之中，於是便到埃及去（圖3.1.1至3.1.2）。

一開始的機關不算大難，來到斷崖時，向右邊的崖邊跳下去可免受傷。從右崖下的石頭跳過去，或是攀石崖裂縫，都可以到達坑道中開關的所在。當坑下的門打開，就可以取得把門後的磚拉出來。別忘了磚後面還有彈藥（圖3.1.3）。拉出來的磚是用來作橋，好把崖下的方磚拉出來（圖3.1.4），放在對面崖下作為踏台。

到了對面崖，先別「奮勇地」衝進去，因為入口處有隻黑豹在恭候（圖3.1.5）。打死黑豹並取了入口上面的彈藥後繼續前進是第一個大廳——獅身人面大廳。大廳中有一具木乃伊在走來走，先打死它才好下去（圖3.1.6）。這一版有很多地方是要留待日後其他版的時候才解決得到，例如西邊水池中間小柱上的四個鎖便是，現在大家不用理會它們。

先從獅身人面像下面的石頭上攀到獅身人面像之下，然後利用L2、R2、L1＋方向掣等掣，慢慢行到獅身人面的頭後面，就會找到彈藥、SAVE POINT和鎖匙（X匙；圖3.1.7）。

回到獅身人面像下，拉出像下的磚頭，便會找到暗門（圖3.1.8）。走進去，在第一個台的位置就要攀到上層，以跳的方式往西面跳過去，因為當你跳到第二個平台時（圖3.1.9），就會看見地下出現一頭黑豹。

從西面最後一個平台走進去時要小心，因為當你走到差不多末段時會有另一頭黑豹出現，所


■圖 3.1.1

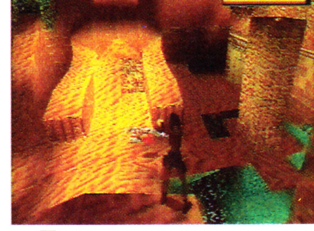

■圖 3.1.2


■圖 3.1.3

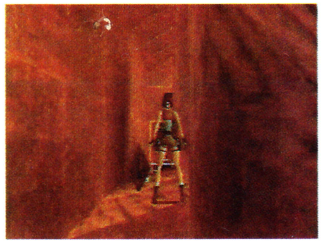

■圖 3.1.4



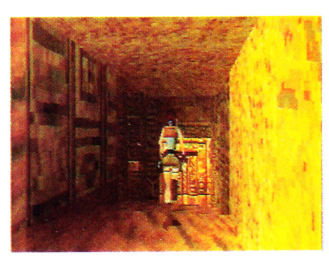
■圖 3.1.5



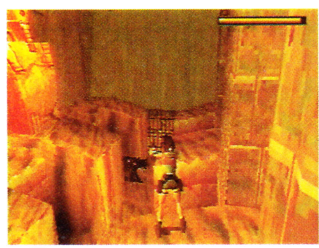
■圖 3.1.6



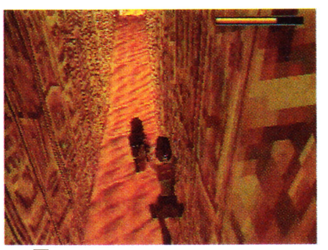
■圖 3.1.7



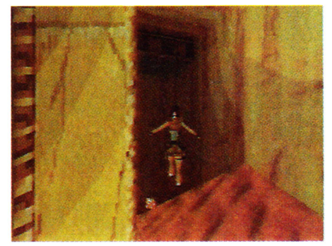
■圖 3.1.8



■圖 3.1.9



■圖 3.1.10



■圖 3.1.11



■圖 3.1.12

以一見到黑豹時就要後翻離開(圖3.1.10)，從對面的平台射殺牠。

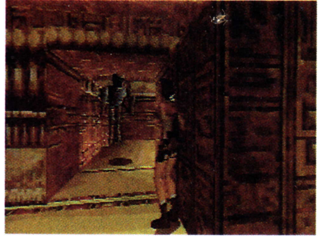
繼續前進是第二個大廳。先到大廳的西北角的秘密點去(圖3.1.11)。在大廳的中間有一個斜台，小心當你走上去的時候會有一塊石頭滾下來，應小心慢慢行，一見石頭滾下就要橫跳開(圖3.1.12)。斜台上的入口可以看到一個水池房間，那可以經西南面的水池游到去。

水池房間分為三層，最上層有兩個平台，都要以在第二層那塊可移動方磚作踏台才能到達。先到北面的平台(圖3.1.13)，那有三級樓梯，從第三級樓梯向南攀上去，會找到一支用來令水池頂一支金橫樑伸出來的槓桿。

接着就要把方磚到SAVE POINT旁的平台去，從那裏助跑起跳可以跳到南面頂層的平台，平台上是另一塊方磚，要小心一推開方磚就會有一隻木乃伊跑出來(圖3.1.14)，所以一推開方磚就要往水池方向跳下去，然後再爬回SAVE POINT旁的方磚上，從那裏一面垂直跳一面開槍，給點耐性就可以不傷分毫的用豆槍打死木乃伊。當然你也可以拿着雷明登衝進去跟木乃伊搏命，木乃伊中三槍就會死，沒有人會阻



■圖 3.1.13



■圖 3.1.14



■圖 3.1.15

止你。

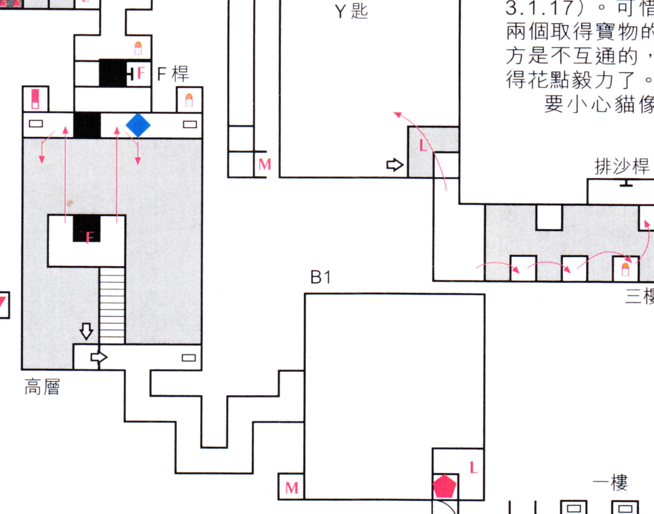
進入木乃伊的房間，就會找到一支槓桿，可以打開水池房間天花上的門。出到房外，把方磚再往西推，就可以利用那方磚作第二踏台，跳到金橫樑上去(圖3.1.15)。

從金橫樑上爬到天花上面的房間，裏面有支槓桿可以開啟像下的暗門(金造的暗門！)，不過別就這樣離開，因為這裏可以到兩個不同的地方去取彈藥。先到南邊的角落，那裏有個平台，可以跳到大廳中間的岩層去(圖3.1.16)。只要小心的前進，其實沒有甚麼好怕。從岩層的低層可以跳到貓像頂去取得另一些彈藥。另外，如果你從頂層房間向大廳的鏡的位置轉身攀下去，就可以到達另一個秘密點(圖3.1.17)。可惜這兩個取得寶物的地方是不互通的，你得花點毅力了。

要小心貓像下暗門下的房間，那裏有好些陷阱。從貓像西南角的方磚下去可免受傷，但要小心旁邊的金暗門原來是「流嘢」，你是可以一下子衝過那暗門，掉到門後低下了的幾層去的，假如不好彩，還會掉到尖刺陷阱去。另外，西北面也有一個好像是可以攀下去的地方(圖3.1.18)，不過當你一開始攀下去，那裏就會突然變成斜台，令你一直滑下去，同樣會跌到尖刺陷阱上去。真正的入口是在正南方(圖3.1.19)，那裏跳下去是個很大而很暗的大廳，東邊有支槓桿可以打開天頂，亦即是貓像大廳南面一塊地板，這樣就可以令大廳光起來。這個大廳共有隻黑豹，先從上面打死兩隻黑豹，然後攀下去，向前疾走到正面的方磚並立即攀上去，那就可以安全地打死第三、四隻黑豹(圖3.1.20)。

攀到上面的平台，經吊橋來到大廳中間的平台，第五、六隻黑豹便會出現，先別理牠們，跳到西北面的平台去取彈藥，然後才從那個平台狙擊黑豹(圖3.1.21)，那樣可以較快地打死黑豹。打死黑豹後別想要跳回中央的平台去，那樣只會受傷，你應轉身攀下去。

對岸的平台有條通道，九曲十三彎，裏面卻有一隻木乃伊，你應提着雷明登衝進去，一見到木乃伊就開火(圖3.1.22)。通過通道是一個大房間，大房間的西南面有一個入口，可以通到上層的大房間去。那個大房間有一支柱，柱上的鎖匙是用來過版的(圖3.1.23)。沿着房間中的沙堆往上走，是個以平台組成的空間，跳到東面會找到用來把上大房間中的沙放到下層去的槓桿(圖3.1.24)。回到入口處時要小心，垂直向下跳話會一口氣滑到下層大房間去。要過版就助跑斜跳到遠處，後從洞口南面靠西的地方跳下去(圖3.1.25)，才可跳到通往過版大門的平台。從平台走進去開鎖，就可以從大門過版。

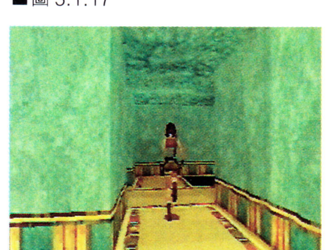




■圖 3.1.16

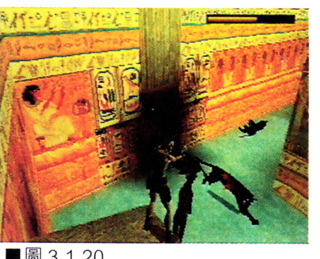
■圖 3.1.17

■圖 3.1.18

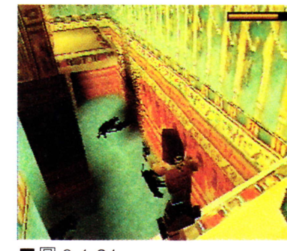


■圖 3.1.19





■圖 3.1.20



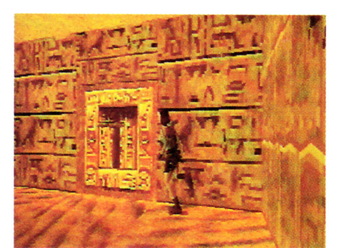
■圖 3.1.21



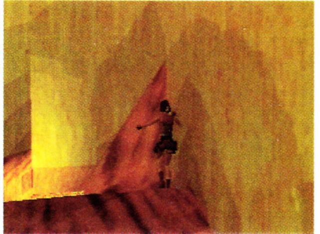
■圖 3.1.22



■圖 3.1.23

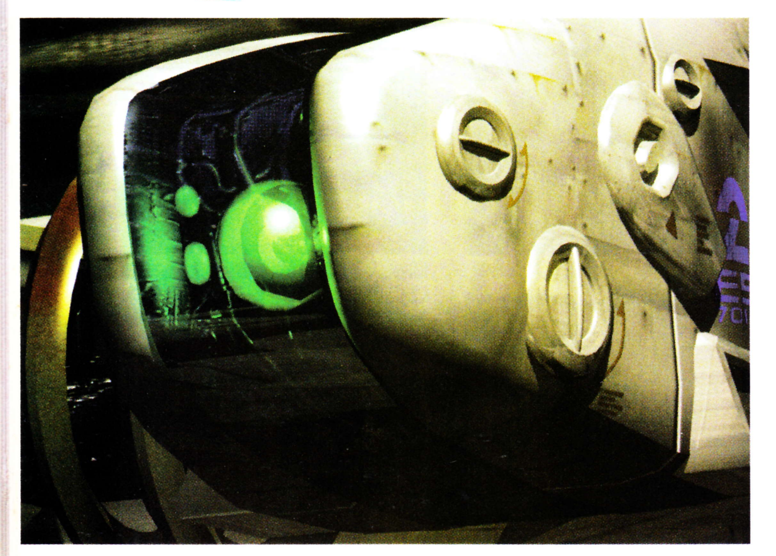


■圖 3.1.24

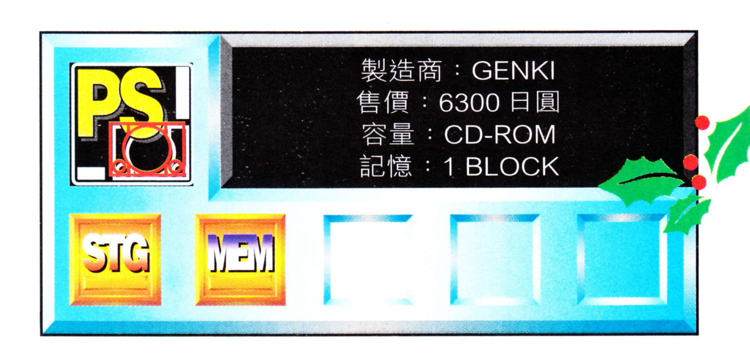


■圖 3.1.25



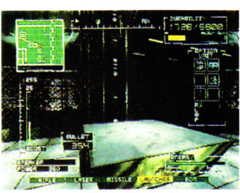


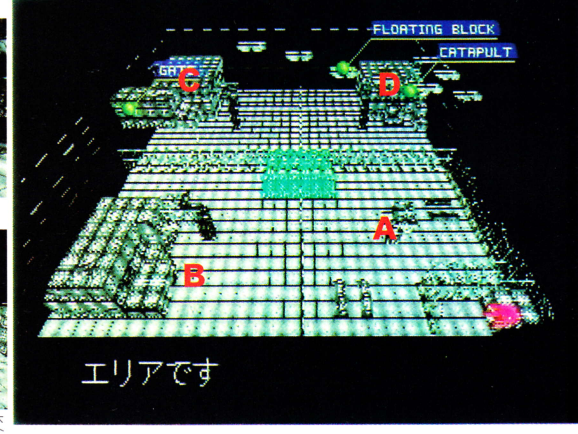
BELTLOGGER 9

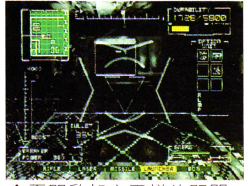


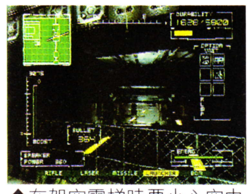
AERA 14

經過了自然公園後，便來到了「B-9」的更深層地帶。在AERA 14中，廣大的地域是被鐵絲網分成四個部份，不能直接通過，而唯一的通道就是那些架空電梯。從起點出發，在A點那裏乘昇降機上到盡頭，再跳上去便會到達架空電梯開關那層，開掣後便可使用架空電梯去到B點。至於在B點那裏主要都是回收道具，拿完後便可乘架空電梯到C點。


◆先用垂昇降機上去

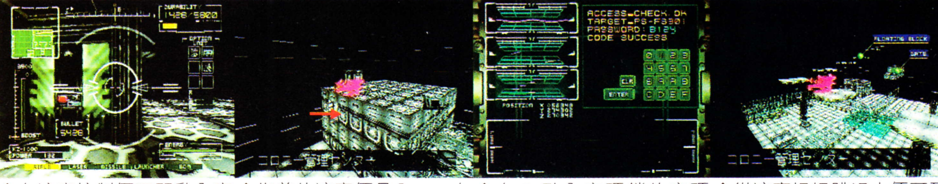



◆再開啟架空電梯的開關


◆在架空電梯時要小心空中的敵人


◆架空電梯是這裏主要的交通工具

在C點的屋頂中有一個開關，按下便會打開屋內入口的鎖，走進屋內便可得到兩件新武器和ID CARD，接着的就當然是要到D點那裏。D點的入口是在屋頂，跳下去後便可進入內部。只要在密碼鎖那裏輸入「B124」便可進去彈射器那裏，彈上去後會看到一度浮空梯級，小心地一級級跳到那過對面，跟着便可離這裏。



◆在這裏按掣便可開啟內裏的門
◆指着的這裏便是入口，在屋頂跳下去吧！
◆在 D 點內密碼鎖的密碼是「B124」
◆從這裏慢慢跳過去便可到出口

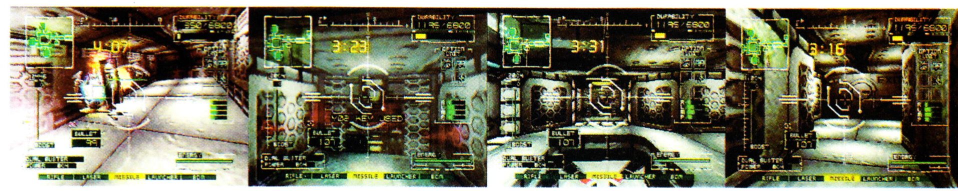
AERA 15

在這一區域中首先要去的就是A區，在那裏不但可以找到ID CARD，更可以補充道具。在B區域中發現了三個開關，但都被一塊玻璃隔着而不能開啟；這時要到C，D及E三個房間中拿取三張KEY CARD才可以解決這問題，但在途中的警衛敵人十分厲害，故此要特別小心。



◆在A區中可找到ID CARD
◆敵人實在非常強小心！
◆在C，D及E三個房間中都有敵人埋伏

同樣地，在回程的時候，那些警衛敵人仍是那麼多，所以並不要一口氣衝過去。去到B區域時開了那三度門並前去按下開關，那麼位於三度門中間陷下的地方便會打開，跳下去後便可找到這一區的出口。



◆回程也有很強的敵人　◆打開門並按擊吧　◆從這　就跳下去　◆終於找到出口

AERA 16

前方に高エネルギー反応あり

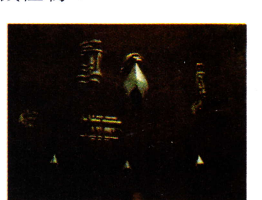
◆前方有非常巨大的能源反應

◆敵首腦的影象浮現在半空

來到這裏的時候，便會發現前方有很大的能源反應，一座巨塔赫然出現在眼前。突然，敵首腦的影象浮現在半空，跟着那巨塔便頹然倒下，而那些碎片竟會自行組合成一隻巨大的機械怪物！

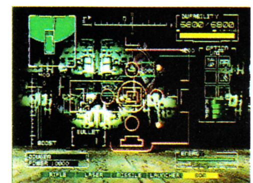


◆巨塔在突然之間倒下

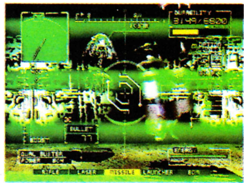


◆塔的碎片竟會自行組合成……

敵人的中頭目正式登場，由於它有多個目標，固此最好用上導彈。除了用射擊系武器外，它更會用一雙機械臂掃你下盤，小心被它擊中！最好就是跳起或用防護罩擋着，方可避過這致命的一擊。

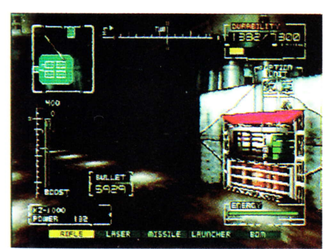


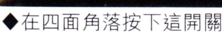
◆最好用大炸彈先向他攻擊



◆常用防護罩保護自己

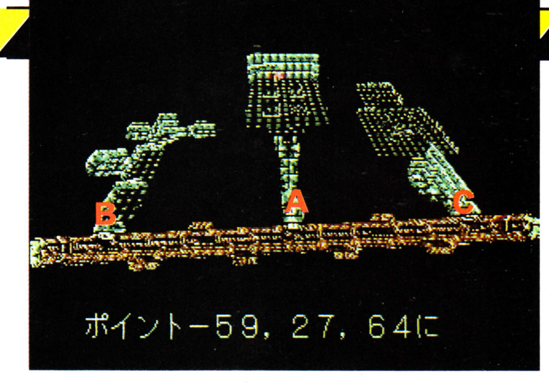
AERA 17

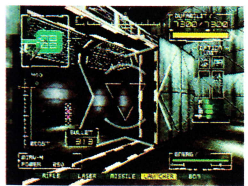




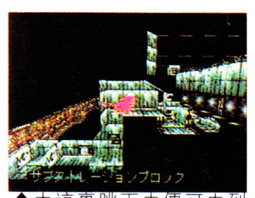
◆在四面角落按下這開關

首先要在四個角落按下開關，然後在中間的四座建築物便會向上昇，露出進入下一層的入口；另外，看守這裏的兩隻機械人是「打極都有」的，由於打敗它後便會留下補給HP的道具，故大家可以在此不斷補給。然後走往A點的M1出口，那　是輸送能源的地方，出去時小心被擊中，最好就用上防護罩。

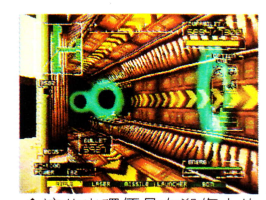




◆待這入口出現後便進去

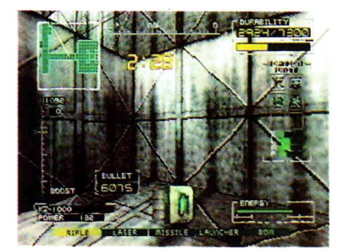


◆由這裏跳下去便可去到M1的出口，但要小心踩中空雷



◆這些光環便是有殺傷力的能量

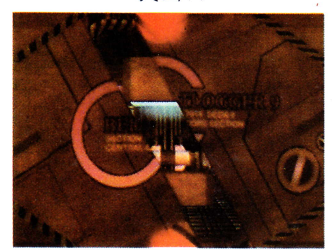
出去後，首先要到C點的M3，在內裏的彈射台前可找到開啟B點M2中密室的KEY CARD，然後就當然要走到M2那裏去，在M2的那一方的通道是擺着一張ID CARD及KEY CARD，記得拿取。進入M2後，先在密碼鎖輸入「B491」便開門，跟着就可拿到新的武器和零件，還有最重要的「SYSTEM PACK」。拿了「SYSTEM PACK」後，便可前往M3找出口。



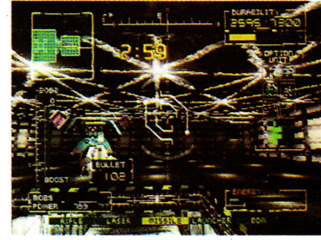
◆先在M3裏拿取KEY CARD M2密室



◆M2內的密碼是「B491」



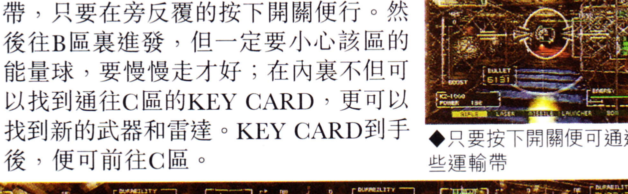
◆在M2裏可取得「SYSTEM PACK」



◆在M3的出口前敵人會有埋伏

AERA 18

在這一版中，首先要通過A區的運輸帶，只要在旁反覆的按下開關便行。然後往B區裏進發，但一定要小心該區的能量球，要慢慢走才好；在內裏不但可以找到通往C區的KEY CARD，更可以找到新的武器和雷達。KEY CARD到手後，便可前往C區。



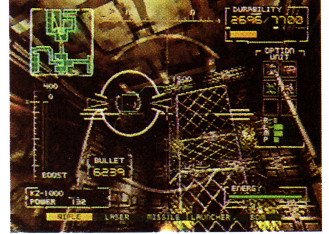


◆只要按下開關便可通過這些運輸帶

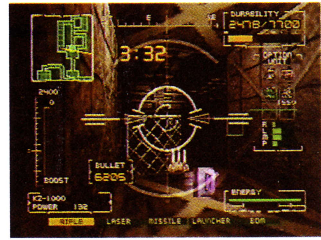


◆不要走得太快，否則就會被能量球傷及 ◆在B區的深處可找到通往C區的KEY CARD ◆這時便可打開這度門

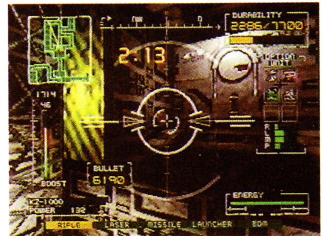
進入C區時要小心左上方的導彈發射器，然後從樓梯上去拿取ID CARD，拿到後便可往中間的出口離開此區，實在非常簡單。



◆先解決左上方的導彈發射器



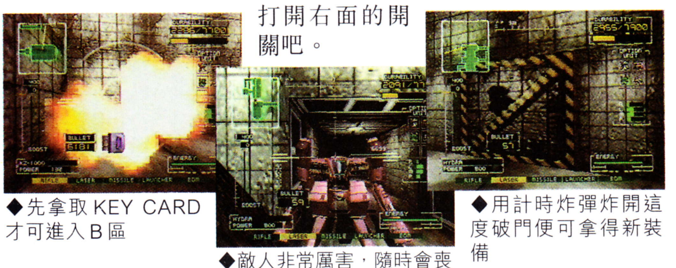
◆然後在該房中拿取 ID CARD



◆最後便可跳到此出口離開此區

AERA 19

先往A區拿取通往B區的KEY CARD，但在進入B區後便要小心那些強勁的機械人，要留心一些破門，因在裏面是藏有新武器的，只要用計時炸彈便可炸開它。進入C區後，麻煩來了，首先打開右面的開關吧。



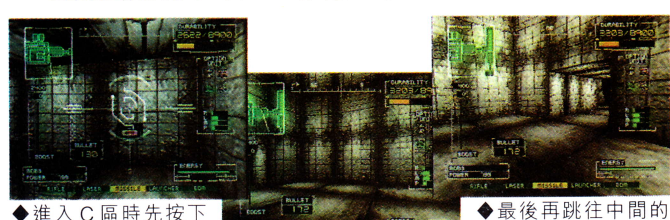
◆先拿取 KEY CARD 才可進入B區

◆敵人非常厲害，隨時會喪命

◆用計時炸彈炸開這度破門便可拿得新裝備

由於以正常的方是不能離C區的，因你一面向那出口時門便會馬上關上，出去的方法如下：

1.按掣後，先往出口那層的最左手面的第二格地板
2.然後再斜跳往最右手面的第三格地板
3.再跳往中間的第四格地板（即出口前的一格地板）
4.緊記落腳點不可以碰到其他地板



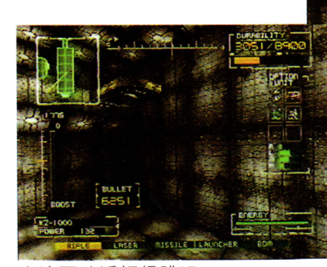
◆進入C區時先按下這開關

◆在最左手面的第二格地板斜跳往最右手面的第三格地板



◆最後再跳往中間的第四格地板再便可出去

出去後再通過一條有鐵絲網的通道便可進入D區，成功地跳過那兩塊浮板便可到出口。

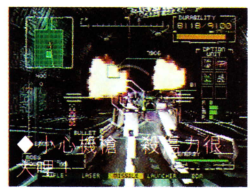


◆這兩塊浮板很跳過

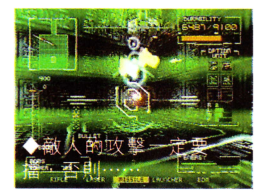
◆跳上最頂便可找到出口

AERA 20

這一版很簡單，就是面對三架和自機同型號的敵人，首先的是放導彈，然後的是用機槍，最後的是射激光。它們都有一個共同的特點，就是在跳起時才會攻擊，所以在它們跳起時一定要開防護罩擋，否則一定會被重創！另外，第二和第三架敵是會同時夾擊的，所以千萬小心，也不要小看機槍的威力。戰勝它們後，便要在出口前的密碼鎖輸入「A61D」，這時才會看到出口。



◆小心機槍，殺傷力很大哩



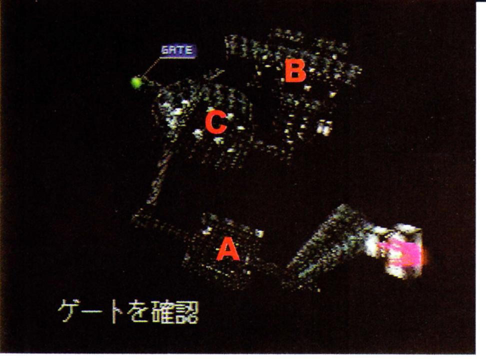
◆敵人的攻擊一定要擋，否則……



◆敵人是會在跳起時才會攻擊

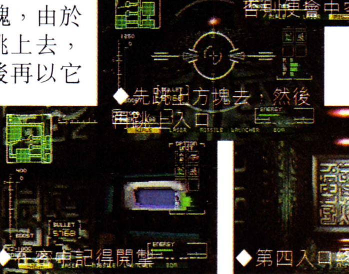
◆密碼鎖的密碼是「A61D」

AERA 21



一開始時就要跳進一條很長很深的通道中，但要格外留神，因內裏有藏有數枚空雷，若不小心一點的話就不得了……

在A區回收完所有物資後，便經由兩條運輸帶到達B區，在途中要小心那些在空中伏擊的敵人。進入B區後便會看見一件很大的方塊，由於在走廊的右上方有三個入口但又不能跳上去，只好把該方塊推到去入口的下方，然後再以它作為梯級跳上去。進入那些密室後便要按下房中的唯一開關，當三間房的開關都着後，第四個入口便會打開，入C區。

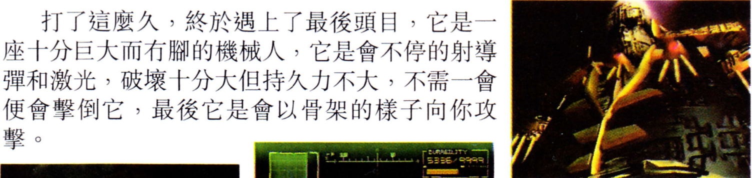


◆跳下來時一定小心，否則便會中空雷

◆先跳到方塊去，然後再跳上入口

◆在密室中記得開關

◆第四入口終於開了



◆阿曼達博士便是在裏面

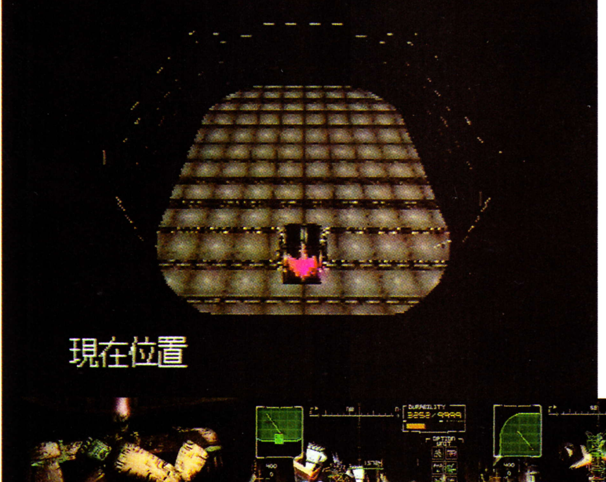
◆和阿曼達博士會合

◆終於可以逃出生天了

◆跳過很多浮板便可離開此區

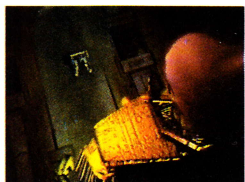
在進入C區的途中，是可以救回阿曼達博士。在C區中有很多浮板，筆者建議從右面的浮板行，是較為易一點的。跳過所有浮板後，便可以達出口。

AERA 22

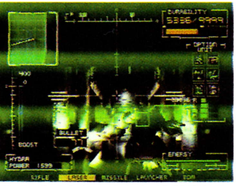


打了這麼久，終於遇上了最後頭目，它是一座十分巨大而有腳的機械人，它是會不停的射導彈和激光，破壞十分大但持久力不大，不需一會便會擊倒它，最後它是會以骨架的樣子向你攻擊。

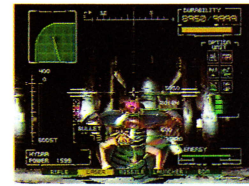
◆終於見它的真面目



◆簡直就是大巫見小巫



◆它會射出一連串的導彈作攻擊



◆集中火力向它攻擊吧！

◆變成了最終形態

◆單看HP已知他的耐久力很強

◆小心它用雙手攻擊

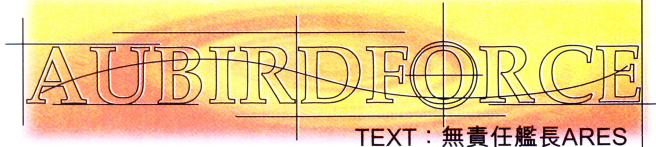
◆勝利後便離開這裏

變為最終形態的它更為厲害，如果補給物資不充足的話便多數會打敗……它的攻擊模式其實和先前的相差無幾，但在破壞力和耐久力都增強了不少。至於爆機畫面，還是留給閣下自已看吧！





無責任艦長手冊 Vol.4



TEXT：無責任艦長ARES



製造商：BANDAI
售價：6800日圓
容量：CD-ROM
記憶：4 BLOCK

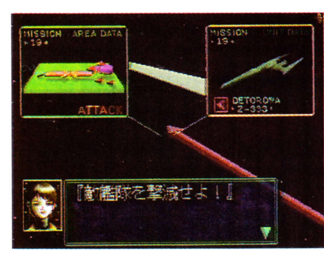
《AUBIRDFORCE》的攻略終於也到達第三章這終章了，如以講故仔的角度說當然會說一句「究竟迪美娜斯解放軍能否光復祖國呢？」，不過由於這是戰略遊戲，因此解放軍定要成功奪回祖國，否則玩者亦不能爆機。至於就從上期攻略所得的讀者反應中，便有不少讀者訴說第18版除了很長之外，其難度也苛刻得過份，根本沒有可能成功通過。老實說，以難度來說編者也覺這段戰事實在有點離譜，但如上期所說，讀者如以「17A：諜報部員」→「17B：支援」→「18A：討伐艦隊」→「18B」→「18D」這流程進行便可進入難度較低的路線，成功是絕對有望的。至於如不幸進入了「18E」的話，那麼便要絕對苦戰了

，而於製作攻略時本艦長便「偈住」兩條路也要成功攻略，而結論便是如主艦是巡洋戰艦便較有着數（就18E而言），因為巡洋戰艦的移動力有4，攻擊力也較強，但航空巡洋艦移動力只有3，故就要以高機動力作決勝關鍵的「18E」中巡洋戰艦是絕對較有利的。最後，今期的重頭戲便是玩者將與敵軍的最強艦隊決戰。

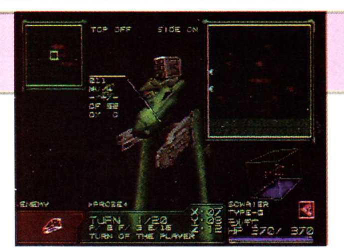
MISSION 19

亞空間門

勝利條件：將敵艦隊全滅
指定步數：20
艦載機出擊數目：5~7











友軍

驅逐艦

座標——X：06．Y：07．Z：04／HP 640

重裝型裝甲服

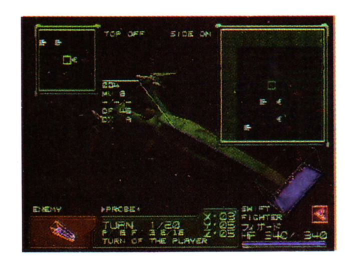
座標——X：03．Y：03．Z：06／HP 450

汎用型裝甲服

座標——X：04．Y：07．Z：06／HP 420

敵兵力

重裝型裝甲服——×2．@ HP：370
高速戰鬥機戰鬥機——×5．@ HP：300
戰艦——×2．@ HP：980
汎用型重量級裝甲服——×2．@ HP：400
航空母艦——×1．@ HP：1000
隱形戰鬥機——×3．@ HP：360
亞空間門——×1．@ HP：？



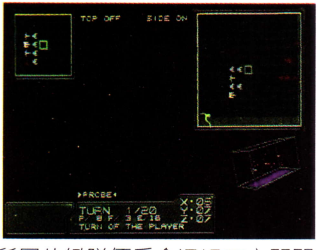
敵座標

高速戰鬥機——X：03．Y：05．Z：05
高速戰鬥機——X：03．Y：10．Z：07
高速戰鬥機——X：04．Y：06．Z：08
高速戰鬥機——X：02．Y：03．Z：11
高速戰鬥機——X：07．Y：04．Z：13
重裝型裝甲服——X：07．Y：03．Z：12
重裝型裝甲服——X：03．Y：03．Z：13
戰艦——X：06．Y：06．Z：12
戰艦——X：06．Y：07．Z：21
汎用型重量級裝甲服——X：06．Y：03．Z：13
汎用型重量級裝甲服——X：03．Y：10．Z：14
航空母艦——X：08．Y：09．Z：16
隱形戰鬥機——X：07．Y：11．Z：22
隱形戰鬥機——X：06．Y：10．Z：22
隱形戰鬥機——X：05．Y：03．Z：22
亞空間門——X：06．Y：07．Z：22

無限敵增援

重裝型裝甲服——HP：370

攻略

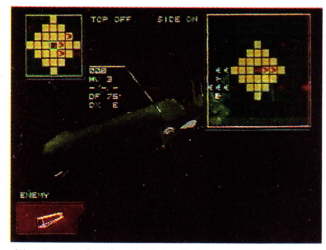


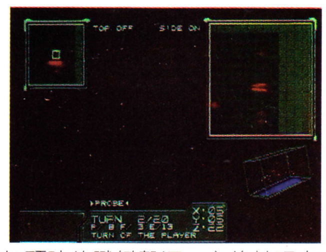
由於我軍迪美娜斯解放軍於上一戰中將敵方的討伐艦隊大挫，而這對於敵軍來說可說是一個沉重的打擊，加上長期的戰事亦己掀起民間的反戰聲音，故基於形勢所迫，迪度羅華聯邦軍唯有與我軍進行和談，同時迪美娜斯現任女王也以減低無謂傷亡為前題而同意和平談判。因此，玩者所屬的艦隊便受命通過亞空間門到達和談地點，然而於亞空間門外玩者便遇上迪度羅華聯邦主張戰鬥的份子，於是玩者便受命將這支艦隊殲滅。至於在這戰中，玩者便會初次遇到隱形戰機，而這類戰機的特性便是玩者是無法用肉眼看到其位置的，同時亦不會在雷達上顯示。不過，相對來說要發現其位置亦不是太難，因為玩者只要在雷達上捕捉到其座標便可令地圖顯示出它們於該步的位置，但到下一步時玩者便要再以雷達測定它們的座標，麻煩是麻煩了些，但總算令隱形戰機現型，不會無端端被攻擊。

至於在任務開始時玩者會出現於座標X：06．Y：10．Z：02，

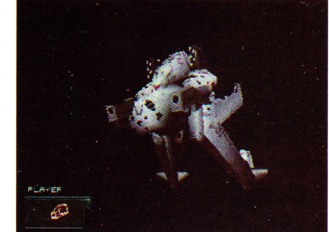


於起步方面由於敵陣大致上分兩批，同時以兵力來說並不是太強，故玩者可放膽與友軍一起全軍向前推進，向敵陣展開總攻擊。不過由於第一批及第二批分別有一艘戰艦及航空母艦，同時敵方會不斷在兩艦放出重裝型裝甲服作增援，

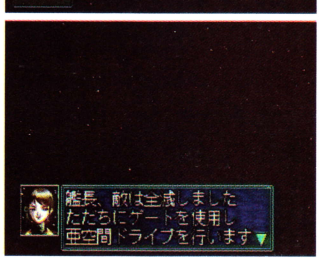


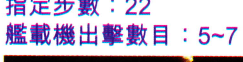


故當玩者突入敵陣後，首先便要將打頭陣的戰艦擊沉，之後於玩者留在原地大執LEVEL時，壓陣的航空母艦便會向玩者推進，於是玩者便可順手將之擊毀，剩下的便是其餘艦載機及三台隱形戰機。而在隱型戰機方面，正如之前所說如要確定其位置便要每步先在雷達上找到它們，不過由在隱形戰機的數量只有三台，同時會於第5步才行動，故玩者在第四步才測定其位置也不遲。而在戰鬥力方面，隱形戰機的攻擊力及防禦力也不算高，其唯一殺着便只有高機動力及迴避率，因此當測定其座標及到達攻擊範圍後玩者便可主動進攻，但在武器選擇方面便一定要使用命中率較高的種類，否則除打不中外更會反被攻擊，出現賠了夫人又折兵的情況。









MISSION 20

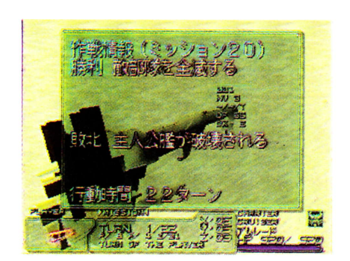
無限之航道

勝利條件：將敵艦隊全滅

指定步數：22

艦載機出擊數目：5~7





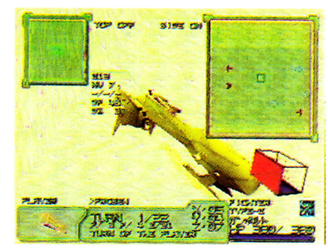
友軍

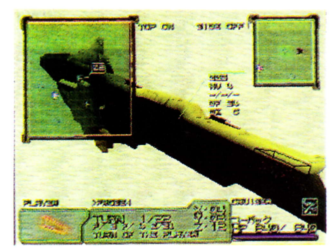
巡洋艦

座標——X：04．Y：03．Z：12／HP 840

戰鬥攻擊機

座標——X：05．Y：04．Z：07／HP 380





戰鬥攻擊機

座標——X：09．Y：07．Z：09／HP 380

萬能局地用戰鬥機

座標——X：07．Y：06．Z：13／HP 450

敵兵力

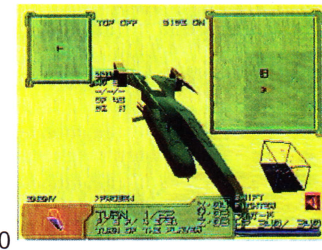
高速戰鬥爆擊機——×8．@ HP：300

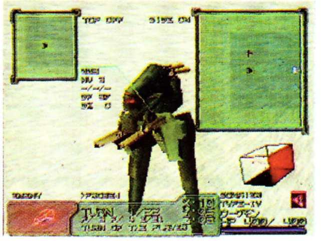
汎用型重量級裝甲服——×6．@ HP：400

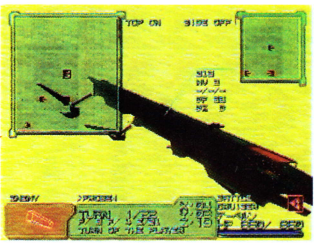
巡洋艦——×2．@ HP：740

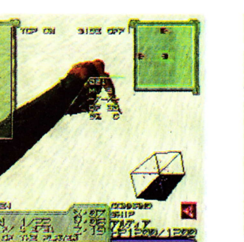
巡洋戰艦——×4．@ HP：860

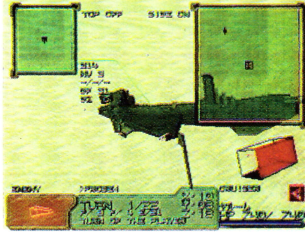
高速戰艦——×1．@ HP：1200











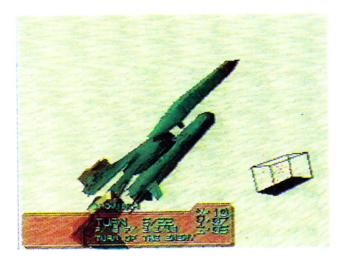


敵座標

高速戰鬥爆擊機——X：04．Y：03．Z：03
高速戰鬥爆擊機——X：11．Y：05．Z：09
高速戰鬥爆擊機——X：04．Y：08．Z：12
高速戰鬥爆擊機——X：05．Y：04．Z：15
高速戰鬥爆擊機——X：02．Y：02．Z：09
高速戰鬥爆擊機——X：10．Y：07．Z：05
高速戰鬥爆擊機——X：09．Y：06．Z：15
高速戰鬥爆擊機——X：10．Y：08．Z：12
汎用型重量級裝甲服——X：10．Y：05．Z：03
汎用型重量級裝甲服——X：10．Y：03．Z：14
汎用型重量級裝甲服——X：11．Y：07．Z：10
汎用型重量級裝甲服——X：05．Y：03．Z：02
汎用型重量級裝甲服——X：05．Y：05．Z：13
汎用型重量級裝甲服——X：04．Y：04．Z：07
巡洋艦——X：07．Y：06．Z：16
巡洋艦——X：10．Y：08．Z：18
巡洋戰艦——X：04．Y：03．Z：19
巡洋戰艦——X：09．Y：08．Z：11
巡洋戰艦——X：07．Y：08．Z：13
巡洋戰艦——X：10．Y：08．Z：02
高速戰艦——X：07．Y：06．Z：19

攻略

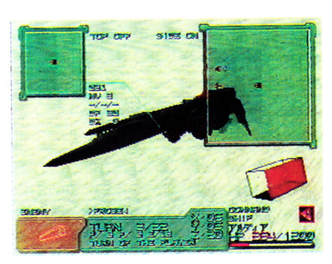


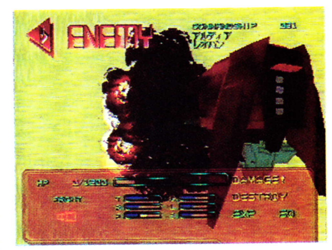


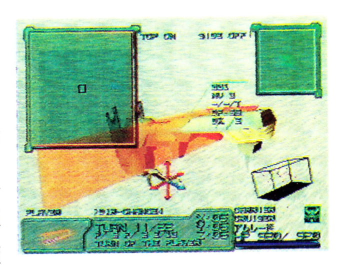
在進入亞空間門後，玩者的艦隊便到達亞空間中，然而在這亞空間中卻遇到敵軍好戰派的伏兵，為能於指定時間內與進行和談的閣僚匯合及確保能安全脫離亞空間，於是玩者便唯有將這埋伏於亞空間的敵艦隊擊潰，可是從總;部送到的資料上竟顯示這支艦隊原來是由敵軍大將尼奧漢指揮的游擊部隊，而尼奧漢便可說是玩者艦隊的宿敵。此外，在亞空間中由於環境的特殊，故不論是玩者或是敵方的雷敵均會受到一定程度的影響的，而這影響便是每機的雷達只能探測到與自機同軸的機體位置，同時亦因此無法向不同軸的敵機攻擊。至於如以較深入的角度來說便是由於戰區是三次元（即立體）的，故空間即由長、闊、高（即X、Y、Z三軸）三個次元構成，而



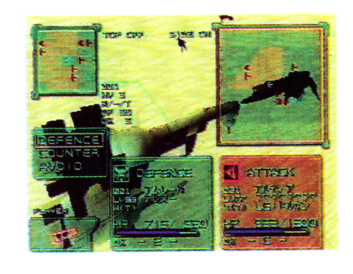
在此情況如機體是水平體勢機首向正前或後的話便位於X軸，如機體是水平體勢機首向正左或右便位於Z軸，如機體體勢是直角及機首向正上或下便位於Y軸，因此在這情況下雷達便只可深測到當時所位於的軸的所有機體，對於其他二軸的機體可說是不存在於該空間，再簡單點來說即這場戰鬥是以「一次元」來進行，不過各機體便可於每步自行轉換次元，由本身所身處的軸移動至其他軸，正因此，在這版中玩者的戰術運用便更見重要。

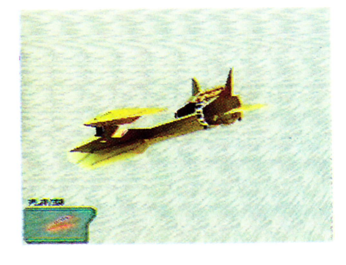


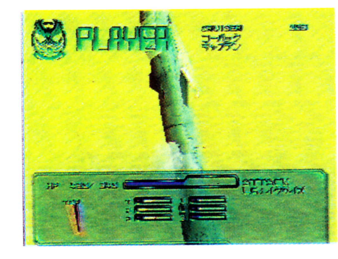




於起步方面，任務開始時玩者會出現於座標X：06．Y：05．Z：09，在位置方面可說是戰區的正中央，處境上驟眼看來敵方艦隊是位於不遠的正前方，後方則只有兩台艦載機包抄，但這其實只是由於雷達受到影響而出現的錯覺，如玩者看到三軸的敵陣佈置後便會發現自己已完全被敵陣包圍，身處賊竇之中。另一方面，如玩者的母艦是有配備有爆擊範圍的飛彈的話，那麼便可將計就計來突破這包圍網，因為在正前方最遠的一艦高速戰艦便是敵將尼奧漢所在的指揮艦，同時其經驗值亦十分肥仔的，加上由於雷達的失誤，故其餘兩軸的敵軍是發現不到玩者的存在，故這時玩者亦應以游擊戰術處理，將這任務以三軸分為三版，以每軸逐機擊破。而在擊沉高速戰艦後，理論上玩者的艦隊應身處大前方，就這位置而言即使艦隻掉頭也不會受到太大的攻擊（以艦隻的機動力每次只可轉一軸），至於在掉頭後便可將本來位於後方的敵機消滅，之後便可逐軸進入及展開殲滅戰。最後，玩者要注意的便是敵方艦隊亦同樣是游擊艦隊，故在打至第二軸尾聲時便會出現見紅後轉軸的情況，致令出現突現只剩下玩者自己的情況，故這時玩者亦不妨跟着轉軸，待三軸也清了及只剩下殘軍後便先將友艦轉軸追擊，留下本身母艦在原軸，這樣當敵人行動時便會因逃避追擊而再轉軸返回母艦的攻擊範圍，因此玩者如用此戰術便不怕因殘軍走來走去而被拖足22步而敗陣。









MISSION 21

迪度羅華之影

勝利條件：將敵艦隊全滅
指定步數：25
艦載機出擊數目：5~7
友軍：——





友軍第五步增援

巡洋艦

座標——X：04．Y：06．Z：02／HP 840

驅逐艦

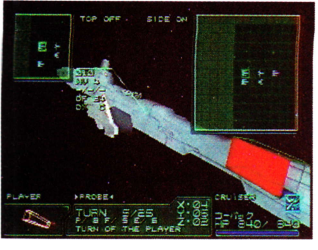
座標——X：06．Y：07．Z：02／HP 640

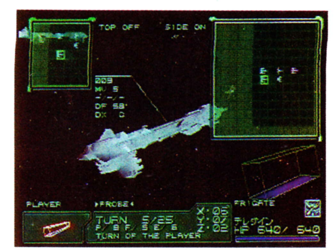
萬能局地戰鬥機

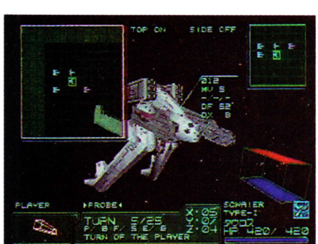
座標——X：04．Y：06．Z：04／HP 380

汎用型裝甲服

座標——X：05．Y：07．Z：04／HP 420









目標——閣僚艦

座標——X：07．Y：07．Z：19
——X：05．Y：05．Z：21
——X：06．Y：06．Z：22
HP——>600

敵兵力

巡洋戰艦——×1．@ HP：860

敵座標

巡洋戰艦——X：06．Y：05．Z：24

第三步敵增援



戰艦——X：02．Y：02．Z：21／HP：980

第四步敵增援

重裝型裝甲服——X：05．Y：04．Z：21／HP：370
重裝型裝甲服——X：03．Y：03．Z：21／HP：370
重裝型裝甲服——X：03．Y：02．Z：21／HP：370
重裝型裝甲服——X：02．Y：01．Z：21／HP：370

第七步敵增援

巡洋戰艦——X：01．Y：01．Z：12／HP：860
重裝型裝甲服——X：11．Y：11．Z：22／HP：370
重裝型裝甲服——X：10．Y：11．Z：20／HP：370
重裝型裝甲服——X：10．Y：11．Z：16／HP：370
重裝型裝甲服——X：11．Y：11．Z：14／HP：370



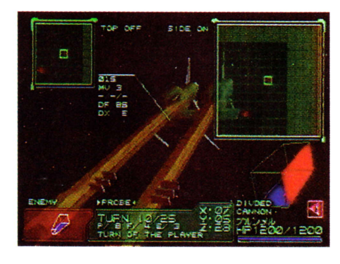


第八步敵增援

戰艦——X：11．Y：11．Z：27／HP：980

第十步敵增援

隱形戰艦——X：02．Y：02．Z：21／HP：1200
隱形戰艦（分離後）——×2．@ HP：620



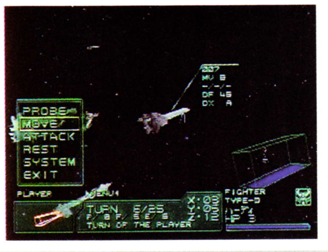


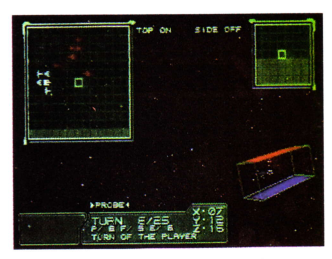
攻略

在成功安全脫離亞空間後，玩者的游擊艦隊便回到正常空間及立刻向進行和談的地點進發，雖然敵方的好戰派實在太明目張膽，故全艦隊上下對和談亦不抱太大的信心，然而基於任務的關係，所以艦隊仍向目標地點進發。但當艦隊到達和談地點附近時，迪度羅華的好戰派為令和談不能進行竟向自己的閣僚艦攻擊，為令和談能如期進行，於是玩者便受命立刻趕往保護閣僚艦處，務求閣僚艦能安全脫離戰區及前往和談地點。至於在這版中開始時是由敵方先攻的，而其攻擊目標便是位於版圖前方的三艘

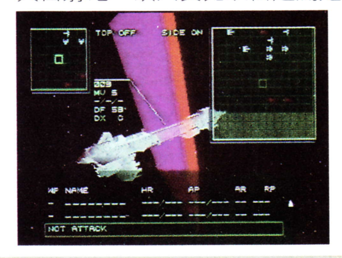
迪度羅華政府閣僚艦，同時由於在這版的勝利條件是將敵方艦隊全滅，但如果三艘閣僚艦均被擊沉的話便會被判敗陣，因此在開始時玩者的首要任務便是先立刻全艦全速推進至閣僚艦處。最後，在這版中當到末段（第10步）時便會有一艦敵方的隱形戰艦出現，至於其特性及對應策略亦如對付隱形戰機一樣，不過要注意的便是當它首次被擊沉時其實不是真正沉沒的，因為它會立刻分體成兩艘小型隱形戰艦的，故在測定座標方面一定要注意，以免被「看不到」的敵人突襲。

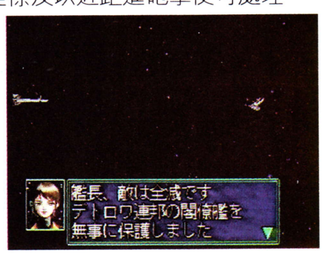
於起步方面，任務開始時玩者會出現於座標X：03．Y：10．Z：03，由於敵軍的主攻擊目標是三艘閣僚艦，故玩者的當前急務便是盡快到達敵軍與閣僚艦的交戰區。不過，雖然以初期情況來説玩者最需要的是高機動力，但以實況來説到大概第三步時便會有一艘閣僚艦先行撤退，而剩下的兩艘便會獨自奮戰以牽制敵艦隊，同時只要有一艘閣僚艦成功脱離戰區也能達成過版條件的，因此機動力不足的問題可説是不存在的，而玩者亦只要全力向戰區進發及在第四、五步才放出艦載機在戰區邊沿，準備於下一步突入敵陣及將敵軍視線轉移至自己身上，令閣僚艦成功向後方撤退。而在第五步時，友艦隊便會到達作出增援，另在這時局勢是敵方主力集中於版圖的左上方，同時在之後的步數每當艦載機被擊沉便會從母艦再出敵機增援，因此玩者首先要將所有戰艦轟沉以切斷敵方的無限增援。而為求配合以上的環境條件作出有利的戰術，故在陣式上玩者本身的母艦應在前方及以中間稍偏上的高度守進擊，而配有爆擊飛彈的友軍巡洋艦便以左上方





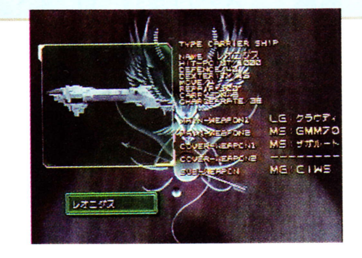
（比母艦更高）的航線掩護，同時兩艦以爆擊飛彈將敵艦逐一擊沉。至於剩下的驅逐艦便保持於母艦右下方，以雷射砲向艦載機作牽制，同時自軍所有艦載機以敵艦作先攻目標，待敵艦全數毀滅後才對付剩下的三至四台敵方艦載機。而在第七步，於敵增援中便會有四台裝甲服於右下方出現，而這時理論上玩者應正與左上方的主力艦隊交戰，為不被敵方上下夾擊，故玩者應令驅逐艦向下方及以艦首向下的體勢向裝甲服部隊攻擊及將之牽制於下方。同時，由於在兵力上玩者是較佔優的，故大可再派數台自己的艦載機一起壓向下方戰線及執LEVEL，而在掃清上方戰線後主力部隊便可全軍向下制壓及向右後方的巡洋戰艦擊。最後，在第十步時敵方便會有一艘隱形戰艦出現，基本上其戰鬥力並不是太強，唯一有威脅的武器只是其雷射砲，故只要先以雷達測定座標及以近距進砲擊便可處理。





最強補給——航空母艦

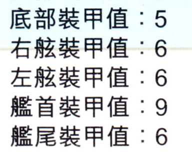




基於戰事日見激烈，加上和談竟受到迪度羅華聯邦中的好戰派從中破壞，故迪美娜斯解放軍總部亦作出最壞打算，隨時準備作出決戰，故為配合以後更激烈的戰鬥，玩者這支游擊艦隊便在完成任務21「迪度羅華之影」後受命作出最大的強化，由本身的母艦轉乘至新型的尼奧利達斯級航空母艦。至於在戰鬥能力方面，新型航空母艦可裝備外部武器兩基，內部武器兩基，艦載機數目更可多達九台，而這對於以後日見龐大的戰事是絕對有利的。

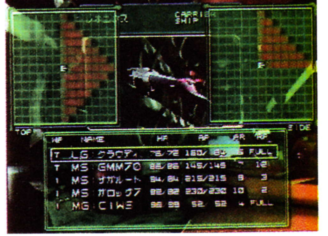
尼奧利達斯級航空母艦

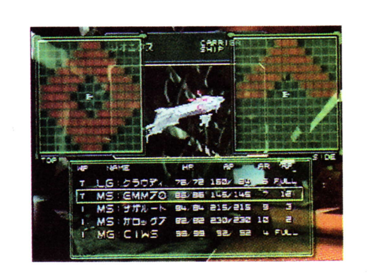
HP：1000
防禦值：68
迴避值：16
移動力：4
修理：200點
加速率：38%
艦載機數：9台
外部武裝：2
內部武裝：2

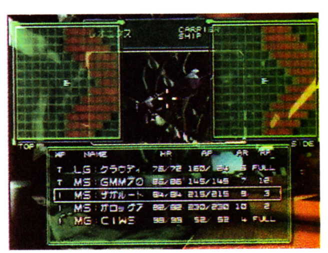


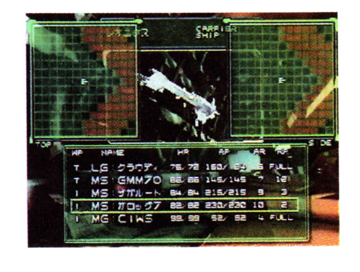
頂部裝甲值：8
底部裝甲值：5
右舷裝甲值：6
左舷裝甲值：6
艦首裝甲值：9
艦尾裝甲值：6

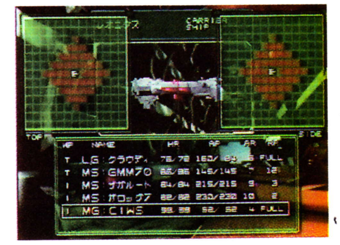
航空巡洋艦最佳武器配置及攻擊範圍











艦載機部隊編制

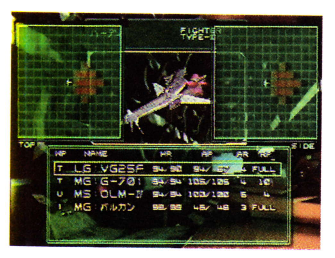
基於玩者的艦隊已轉乘航空母艦作主力艦，而以真實戰略來説艦載機的數量及分配其實對整支艦隊的實力是絕對有重大的影響的，因為一般來説艦隊的攻擊程序是先將母艦駛至作戰區域外圍，之後便以長距離砲火作先行制壓，同時將艦載機放出及編成有利的陣形如包圍網或突破點。跟着以母艦為中心衝散敵陣及以各艦載機將敵軍逐一擊破，將包圍網慢慢收窄或將突破點變化成包圍網反客為主，最後在主艦的支援砲火下將殘餘敵機處理，故艦載機的編制便成了每場戰事會否變成苦戰，甚至關乎到勝敗的關鍵。本來，編制的取決是完全在於艦長（玩者）的作戰風格的，因此一直以來編者亦只提出重點，好令各讀者能自我發揮自己的才能，令遊戲進行時更有切身的投入感。不過由於有不少讀者相繼提出有關編制的問題，故編者便趁着轉乘新艦這機會刊出「ARES艦隊」的編制給有需要的讀者參考。

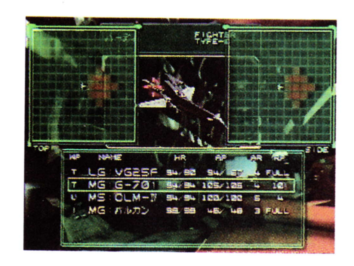
ARES無責任艦隊的編制

艦載機總數：9
戰鬥機總數：4
裝甲服總數：5

戰鬥機隊編制

戰鬥攻擊機×1
高速攻擊機×3





基本武器配置

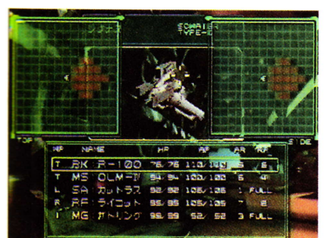
高速攻擊機（7號機→10號機）

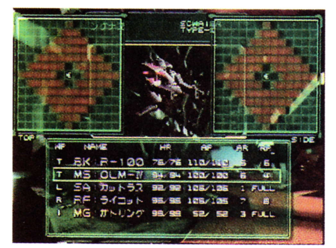
頂部武裝：LG／MG
底部武裝：MS
內部武裝：MG

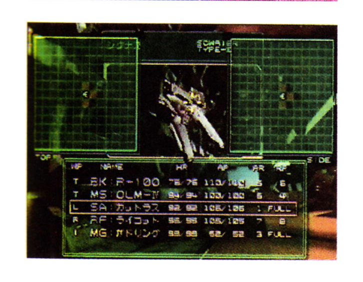


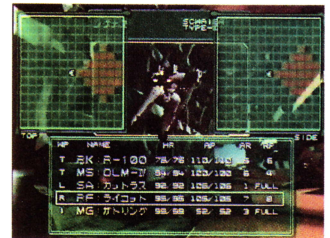
戰鬥攻擊機（9號機）

頂部武裝：MS／RK
底部武裝：MG
內部武裝：MG









裝甲服隊編制

空挺型裝甲服×5

基本武器配置

空挺型裝甲服（2號機→6號機）

頂部武裝：RK／MS
左面武裝：SA
右面武裝：RF
內部武裝：MG

空挺型裝甲服（4號機）

頂部武裝：MS／MG
左面武裝：SA
右面武裝：GN
內部武裝：MG

點解咁編法

從以上的資料中，讀者們不難發現到「ARES艦隊」的編制是以裝甲服隊為主力，同時機動力只屬中級。至於這編制的特點便是配合回編者的傳統戰術，即先以主艦作長距離制壓，在編出陣形後以裝甲服隊先以中距離砲火作強火力掩護，同時以機動力較高的戰鬥機隊作高速近距離滅擊戰，於是敵陣便會在短時間內受到重創甚至全滅。而這編制的好處是可在正式開戰後作出速攻，但另一方面亦可掌握到戰況的節奏，相反地作出一收一放的游擊消耗戰，當出現敵眾我寡及強弱太懸殊的情況時，這種戰術便絕對可發揮出令形勢扭轉的潛力。不過，由於這編制的機動力是較低，故當出現拯救任務，如任務2、5、6、21及22這些版面便較辛苦，同時戰略這方面的要求亦更嚴謹。然而在好處方面便是由於機動力的限制，故相對來説玩者的陣營亦不會因各部隊的機動力太懸殊而在不知不覺間被打散，反誤入方的包圍網及逐隻擊破。

至於，在武器及機種方面編者亦為配合各機隊的角色而作出有利的配置，如負責中距離砲火支援的裝甲服隊便以各方性能均屬頂級及迴避能力極強的空挺型裝甲服出戰，而在武器方面便以擁有爆擊能力的RK（火箭）及命中率高的MS（飛彈）作中距離廣域攻擊，於近距離作戰方面便可以命中率高的SA（拳擊）及遠近皆宜的RF（步槍），因此相對來説裝甲服隊的戰略性是十分有彈性的，完全可適應各種環境。至於在戰鬥機隊方面，由於其角色主要作一擊即離的速攻及要隨時作出快速應變，故在機種方面便以耐久力及防禦力均屬中級，但移動力及迴避力均屬頂級的高速戰鬥機為主，而在武器方面便選用於近距離攻擊及破壞力均高的LG（雷射）及MG（機槍）主攻，但一般來説是主要命中較高的MG主攻，如遇上彈數用盡及來不及回艦補充才使用LG。另外，底部武裝MS（飛彈）便令戰機出現進可攻、退可守的彈性，同時亦可看情況而改為中距離侵攻。

此外，戰機隊的9號機會選用戰鬥攻擊機其實是因為該機師的RK熟練度異常地高，故編者只是因應此情況給他使用可同時使用MS、RK及MG的戰鬥攻擊機，好使其特性能發揮出來，同時機師本身的迴避力也可彌補戰鬥攻擊機迴避率較高速戰鬥機，因此此調配除不會令戰鬥機隊出現弱點外，更同時可直接加強機隊的戰鬥力。而在裝甲服隊的4號機方面，右面武裝選用GN（榴彈）亦是大同小異的原因，但由於空挺型裝甲服可配合這調配，故亦仍以這型號的裝甲服出戰，但在其餘武器上便因應本身角色而作出調教，如頂部武裝便選用MS及MG，左面武裝仍使用SA，而攻擊分類便以MS及GN作中距攻擊，但近距離則可用SA或命中率及破壞力只是比RF稍遜的MG代替。

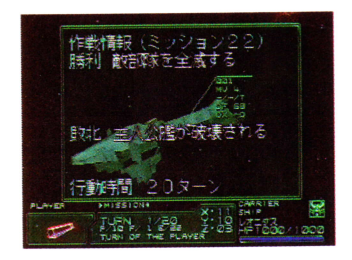
最後，要再説明的一點便是雷射武器雖看似很強，但實質上其命中率是較機槍低的，而且最後一戰是在大氣圈內進行的，相信大家亦記得雷射武器在大氣中不論攻擊力及命中率也會減半吧。故從長遠的角度來看，使用機槍是會較有利的，同時亦可在長期的戰鬥中提高機師在機槍這種武器的熟練度，令他們能以較大的命中率及破壞力作戰。

MISSION 22

暗殺部隊

勝利條件：保護閣僚艦脱離戰區，同時將敵艦隊全滅
指定步數：20
艦載機出擊數目：5~9
友軍：——

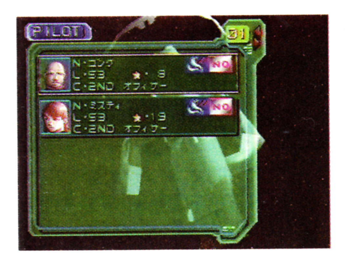




我方補給

機師

2人







目標——閣僚艦

座標——X：06．Y：05．Z：15
HP——>600

敵兵力

隱形戰鬥機——×6．@ HP：360





敵座標

隱形戰鬥機——X：04．Y：03．Z：15
隱形戰鬥機——X：06．Y：05．Z：16
隱形戰鬥機——X：08．Y：08．Z：17
隱形戰鬥機——X：03．Y：03．Z：17
隱形戰鬥機——X：06．Y：06．Z：19
隱形戰鬥機——X：08．Y：08．Z：20





第四步敵增援

高速戰艦——X：06．Y：06．Z：16／HP：1200
航空母艦——X：05．Y：05．Z：22／HP：1000

第七步敵增援

航空母艦——X：06．Y：07．Z：23／HP：1000



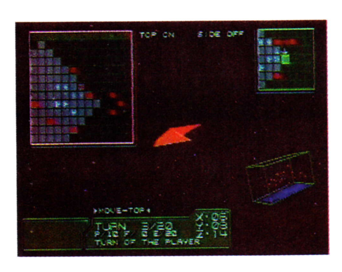
無限敵增援

隱形戰鬥機——HP：360

攻略

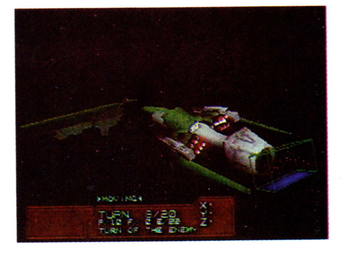
由於玩者成功將敵軍反戰派的艦隊大挫，故迪美娜斯解放軍及迪度羅華聯邦政府兩軍的和談亦成功進行。於和談中，最被由於迪度羅華政府的條件實在太苛刻，故在初期來説和談可説是近乎破裂邊沿的，但後來由於迪度羅華政府終作出讓步及答應將迪美娜斯王國的本星交還，而此點對於迪美娜斯解放軍的復國是絕對有利的，因此在這大前題下和談亦進一步順利進行。最後，結果是和談可説是成功，同時全星系亦可指望和平於短期內重臨。可是就在完成和談後，當迪度羅華政府的閣僚準備前往亞空間門返回母星之際，迪美娜斯解放軍竟探測到迪度羅華軍中的好戰派竟將艦隊集結於亞空間門附近，企圖向政見不同的閣僚進行暗殺行動。基於如閣僚遭到暗殺便會令好戰派坐擁更大權力，同時兩軍的和談及所結成的條約亦會無法進行，結果便是兩軍再次展開無止境的戰鬥，因此玩者的游擊艦隊便受命立刻前往閣僚艦所處區域，全力護送閣僚艦脱離戰線，同時將敵軍的暗殺部隊消滅。

於起步方面，任務開始時玩者會出現於座標X：11．

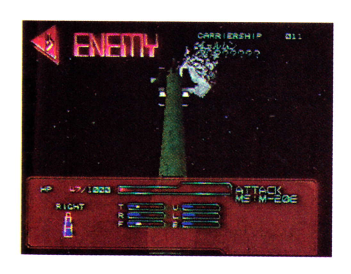


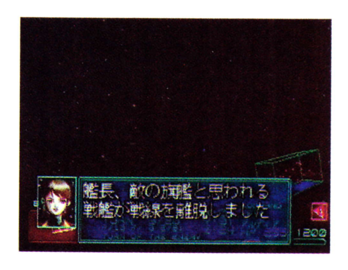




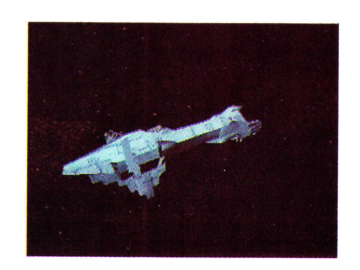


Y：10．Z：03，於版圖中玩者艦隊與閣僚艦的距離可說相距十萬八千里，基本任何戰機或戰艦也沒有可能於短時間內到達戰區，加上由於敵方是會先攻的，故在第一步時閣僚艦根本已見哂紅，只剩下蚊塵般的HP，所以從形勢上閣僚艦可說已是九死一生，不出兩步便會歸天。最後，從資料上得知根本遊戲設定上是沒有預計玩者能及時趕到救出閣僚艦的，因為劇情是會安排了閣僚艦被擊沉（大佬，和談成功了又何來最終決戰喎！），因此在這版中玩者還是放心讓閣僚們「安心地去」吧……至於在戰術方面，雖然閣僚艦的死已既成事實，但這亦不代表玩者可大安旨意慢條斯理地行事，因為在這版中敵軍除會相繼出現兩艘航空母艦及一艘高速戰艦增援外，更會以最難纏的隱形戰機作主力攻擊，加上航空母艦出現後會放出無限台隱形戰機增援，故如戰術失當便會在大量隱形戰機死纏及戰艦的夾擊下陷於苦戰。故在一開始務時玩者便先要令母艦向左上方推發，同時放出艦載機及組組成形迎擊體勢。而在第二步閣僚艦魂歸天國後隱形戰機便會立刻向玩者進擊，由於其機動力是異常之高，故玩者的砲火支援絕對要以高命中率的武器為主，同時為求安全起見，在艦載機對艦載機的情形應以防禦為主，以免因反擊失敗而賠了老本。同時，由於敵方的增援是會在前方及左前上方出現，故為求盡快將敵方的艦隻擊沉來切斷隱形戰機的無限增援，因此玩者應一面戰鬥一面全軍逐步向左上推進，將戰線慢慢移上。最後敵軍這次行動用作旗艦的航空母艦將會在HP見紅時打算逃走的，為爭取升LEVEL的機會，故絕對不可讓這頭肥羊逃脫。







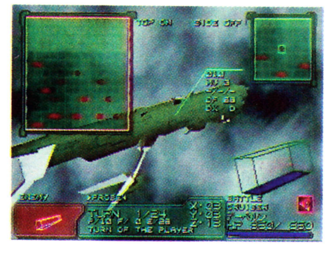


MISSION 23

會敵

勝利條件：將敵艦隊全滅
指定步數：24
艦載機出擊數目：5~9
友軍：——





我方補給

機師

2人



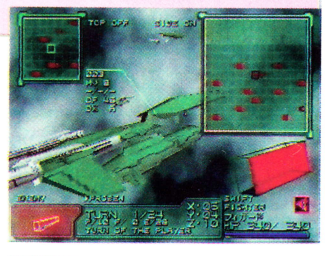


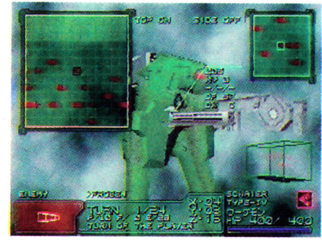
武器

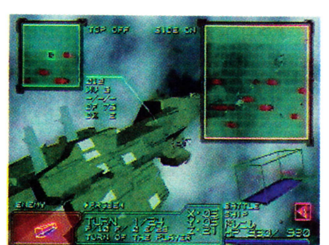
LG×1
MG×1
MS×1

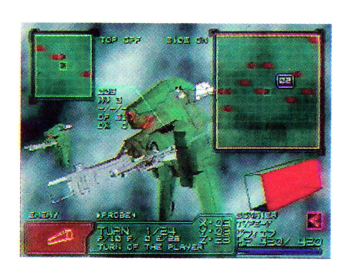
敵兵力

高速戰鬥爆擊機——×3．@HP：340
巡洋戰艦——×2．@HP：860
汎用型重量級裝甲服——×3．@HP：400
戰艦——×2．@HP：980
重裝型重量級裝甲服——×2．@HP：420









敵座標

高速戰鬥爆擊機——X：06．Y：04．Z：10
高速戰鬥爆擊機——X：04．Y：04．Z：11
高速戰鬥爆擊機——X：08．Y：04．Z：11
巡洋戰艦——X：03．Y：03．Z：13

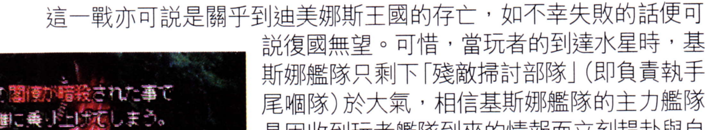
巡洋戰艦——X：10．Y：10．Z：18
汎用型重量級裝甲服——X：04．Y：08．Z：16
汎用型重量級裝甲服——X：06．Y：08．Z：17
汎用型重量級裝甲服——X：08．Y：08．Z：18
戰艦——X：05．Y：05．Z：21
戰艦——X：07．Y：06．Z：27
重裝型重量級裝甲服——X：09．Y：08．Z：23
重裝型重量級裝甲服——X：08．Y：08．Z：23

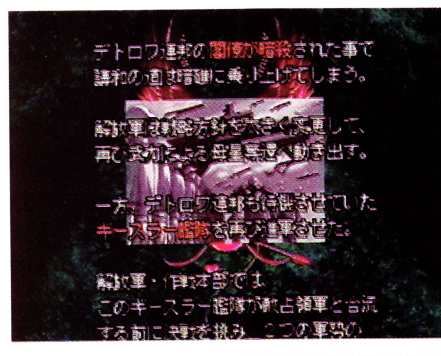
無限敵增援

重裝型重量級裝甲服——X：08．Y：08．Z：23╱HP：420
重裝型重量級裝甲服——X：09．Y：08．Z：22╱HP：420

攻略

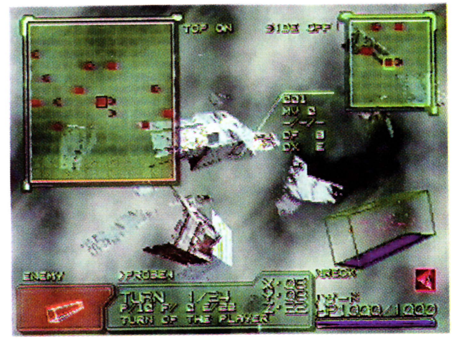
由於迪度羅華政府的閣僚被自軍中的好戰派暗殺，故迪美娜斯解放軍及迪度羅華聯邦政府兩軍的和談亦告觸礁，見於局勢的扭轉及不明朗，故迪美娜斯解放軍便唯有將方針改變，並且用回和談前的策略，即繼續以武力復國，以戰鬥奪回母星。同時，從局勢的轉變來説亦只剩下以戰鬥完結完一切的無奈局面。而於這時，解放軍總部便深測到迪度羅華軍的基斯娜艦隊原來正潛伏於水星的大氣中。至於基斯娜艦隊便是迪度羅華軍中號稱為「最強艦隊」的皇牌，於迪美娜斯王國被侵略時，母星迪美娜斯便是被基斯娜艦隊這支最強艦隊攻陷的。由於從情報上得悉基斯娜艦隊已受命前往與自軍的主力艦隊匯合，從情況上如基斯娜艦隊與主力艦隊的匯合的話，那麼於日後的戰事迪美娜斯解放軍定會完全處於不利的狀態中，相對復國行動亦會遇上重大的阻滯。故為免出現這最可怕的局面，玩者的游擊艦隊便受命立


刻潛入水星中，並且在基斯娜艦隊相主力艦隊匯合前將之擊滅，而這一戰亦可說是關乎到迪美娜斯王國的存亡，如不幸失敗的話便可

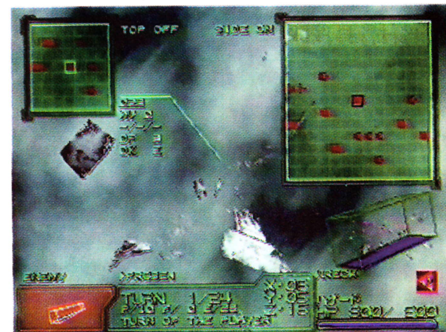


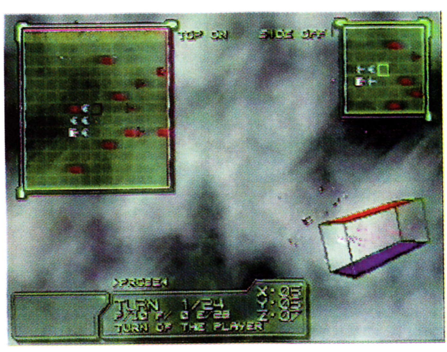
説復國無望。可惜，當玩者的到達水星時，基斯娜艦隊只剩下「殘敵掃討部隊」(即負責執手尾嘢隊)於大氣，相信基斯娜艦隊的主力艦隊是因收到玩者艦隊到來的情報而立刻趕赴與自軍的主力艦隊匯合，同時留下這「殘敵掃討部隊」來牽制玩者。但不論如何，玩者這時的首要便是盡快消滅這支「殘敵掃討部隊」，務求立刻趕往攔截基斯娜艦隊的主力隊伍。





於起步方面，任務開始時玩者會出現於座標X：09．Y：06．Z：02，在戰局上這版是來得比較輕鬆的，同時各艦員更可大升LEVEL，故玩者應把握這版來令LEVEL不足的艦員趕至應有的水平。於開戰之前，從補給中玩者是可得到新雷射武器M44LC、機槍SMG66及母艦用的新型爆擊飛彈，因此在這版中玩者的戰鬥力可説是大大提高的。而在戰術方面由於敵陣的編排比較鬆散，故一開始玩者不妨全軍直向最接近的艦隻進發，先處理戰艦切斷其中一項無限增援。之後只要將整個戰線向右前下方推進便可將敵艦隊全滅。至於在版圖中玩者可看到有大量殘骸存在的，而在戰事末段玩者便會被通知有敵軍埋伏於其中，故當戰線推進至版圖的中段時，玩者便可將需要狂升LEVEL的艦載機派到後方將殘骸逐一消滅，同時取得龐大的經驗值。至於這時玩者其實是可將所敵艦擊沉的，因為實質上敵方的無限增援是有兩條路線的，一線是艦隻，另一條便是位於座標X：08．Y：08．Z：22的殘骸，故只要玩者不將這殘骸破壞便可不斷攻擊到來增援的重裝型重量級裝甲服，另一方面其餘艦載機便將所有殘骸破壞，來取得可説取之不盡的經驗值。最後當進入最後五步左右時，玩者便記着要將這「可愛」的殘骸消滅，同時將剩下的重裝型重量級裝甲服擊沉。













MISSION 24A

艦隊決戰

勝利條件：突破前方戰線
指定步數：18
艦載機出擊數目：5~9





友軍

巡洋艦

座標——X：08．Y：08．Z：04／HP 840

戰鬥攻擊機

座標——X：07．Y：07．Z：01／HP 380

萬能局地戰鬥機

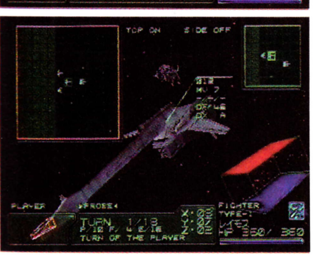
座標——X：03．Y：07．Z：02／HP 360

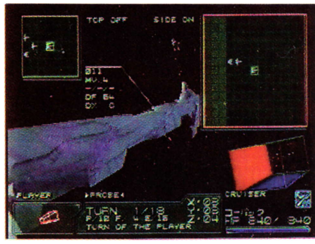
重裝型裝甲服

座標——X：03．Y：07．Z：01／HP 450



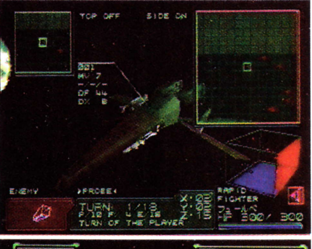






敵兵力

高速戰鬥機——×3．@ HP：300
汎用型重量級裝甲服——×3．@ HP：400
巡洋戰艦——×2．@ HP：860















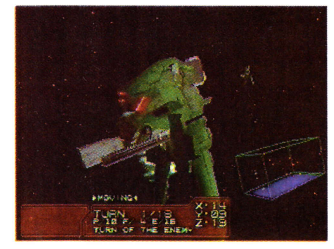
高速戰鬥爆擊機——×2．@ HP：340
重裝型重量級裝甲服——×2．@ HP：420
航空母艦——×1．@ HP：1000
戰艦——×3．@ HP：980

敵座標

高速戰鬥機——X：02．Y：02．Z：15
高速戰鬥機——X：03．Y：01．Z：17
高速戰鬥機——X：02．Y：02．Z：19
汎用型重量級裝甲服——X：17．Y：12．Z：15
汎用型重量級裝甲服——X：17．Y：13．Z：17
汎用型重量級裝甲服——X：18．Y：13．Z：20
巡洋戰艦——X：10．Y：10．Z：17
巡洋戰艦——X：08．Y：07．Z：18
高速戰鬥爆擊機——X：09．Y：06．Z：20
高速戰鬥爆擊機——X：07．Y：05．Z：20
重裝型重量級裝甲服——X：13．Y：09．Z：21
重裝型重量級裝甲服——X：15．Y：09．Z：21
航空母艦——X：14．Y：09．Z：21
戰艦——X：08．Y：07．Z：24
戰艦——X：12．Y：09．Z：25
戰艦——X：10．Y：08．Z：26

無限敵增援

重裝型重量級裝甲服——HP：420

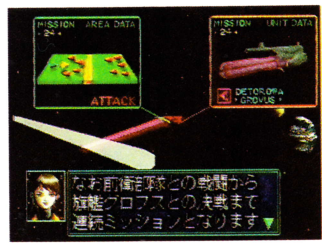


攻略

於上一版中，玩者本是受命到水星突擊迪度羅華軍中的「最強艦隊」基斯娜艦隊的，而行動的目的是以免這支艦隊與敵方的主力艦隊匯合，成為日後光復迪美娜斯王國的最大障礙。可惜當玩者的艦隊到達水星時，基斯娜艦隊卻只剩下「殘敵掃討部隊」於大氣埋伏，企圖以這部隊牽制玩者，好令主力部隊能成功與本星的主力艦隊匯合。因此在擊滅了這支「殘敵掃討部隊」後，玩者便立刻前往追擊真正的目標——基斯娜艦隊主力部隊，於這戰中，行動的意義除是作本星奪回行動的強心針外，更是以母國之名一

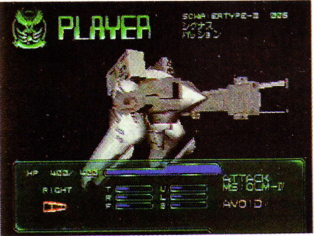
雪前恥的機會，因為迪美娜斯王國就是被基斯娜艦隊這支最強艦隊所攻陷的。但基於今次的對手是敵軍的皇牌，故理論上有備而戰的對方亦會作出全力反撲吧，故在戰術上玩者首先便要突破由前哨部隊所組成的防線，之後便直搗基斯娜艦隊的旗艦——古羅布斯級超級戰艦，而在「24A」這版中，玩者的任務目標便是突破前哨艦隊的防線。

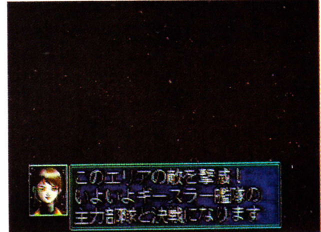
至於在開始攻略前，編者便先要說明一點，那便是任務「24A」及「24B」是兩版相連的，即完成「24A」後便會立刻到達「24B」，途中玩者是不能SAVE的，同時主艦的HP及彈藥數量亦不會作出補給回復，故在攻略時玩者絕對要安排母艦的回氣及留意HP的數值。而於座標方面，任務開始時玩者的艦隊會於X：10．Y：10．Z：03到達戰區，同時任務中玩者基本只要將母艦駛至版面最前方便行。不過在觀察過敵方的兵力及陣式後，其實以玩者艦隊的實力是足夠應付有餘的，故在這版中玩者不妨大膽作主動攻擊，於進入下一版前將各艦員的水平提升。而在形勢方面，一開始時玩者的位置可說是位於正中線，同時最近的敵機全在極左及極右，以機動力來說起碼要兩步才能與玩者相遇，故在這情況下玩者不妨因利成便，先命兩艦保持位置及貯備移動力作不時之需，如出現最惡劣的情況時便立刻以貯起的移動力加速至前方版邊溜之大吉，同時在兩艦貯備移動力的同時，玩者亦要用所有艦載機組成迎擊體勢，而這戰術的好處便是可拉散敵陣的攻擊。之後，玩者便可一面沿着中線向前方逐步進發，一面掃除來犯的敵機。至於在敵增援方面，雖然這版又是無限增援，但實際上只是位於座標X：14．Y：09．Z：21的航空母艦不斷逐批放出，故在攻擊方面當航空母艦進入自己的攻擊範圍時便要先主力將之擊沉，而當無限增援被切斷後便可順利將敵艦隊消滅。最後，於作戰時由於下一版（24B）是不會補充母艦的HP及彈藥的，故在這版中玩者應以友艦作攻擊主力，以免到下一版時出現母艦防禦力及彈藥不足的情況。同時，當最後一台敵機見紅後，玩者不妨看看母艦的HP，如是太[低的話便可先留對方一命，待母艦修理後才施以「臨門一腳」。















MISSION 24B

艦隊決戰

勝利條件：擊沉基斯娜艦隊旗艦
指定步數：26
艦載機出擊數目：5~9



友軍

巡洋艦

座標——X：09．Y：08．Z：03／HP 840

戰鬥攻擊機

座標——X：08．Y：10．Z：02／HP 380

萬能局地戰鬥機

座標——X：08．Y：09．Z：02／HP 360

萬能局地戰鬥機

座標——X：10．Y：09．Z：02／HP 360

重裝型裝甲服

座標——X：10．Y：10．Z：02／HP 450





敵兵力

高速戰鬥機——×3．@ HP：300
高速戰鬥爆擊機——×4．@ HP：340
汎用型重量級裝甲服——×3．@ HP：400
戰艦——×3．@ HP：860
超級戰艦——×1．@ HP：1500









敵座標

高速戰鬥機——X：04．Y：04．Z：09
高速戰鬥機——X：03．Y：03．Z：10
高速戰鬥機——X：05．Y：05．Z：10
高速戰鬥爆擊機——X：12．Y：09．Z：10
高速戰鬥爆擊機——X：13．Y：09．Z：11
高速戰鬥爆擊機——X：11．Y：08．Z：11
高速戰鬥爆擊機——X：14．Y：10．Z：12
汎用型重量級裝甲服——X：08．Y：06．Z：16
汎用型重量級裝甲服——X：09．Y：07．Z：17
汎用型重量級裝甲服——X：07．Y：05．Z：17
戰艦——X：08．Y：06．Z：19
戰艦——X：10．Y：08．Z：21
戰艦——X：06．Y：04．Z：21
超級戰艦——X：08．Y：06．Z：24

第五步敵增援

大型核彈——X：07．Y：07．Z：21／HP：250



第十步敵增援

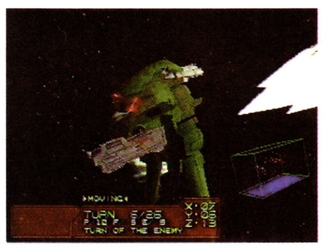
大型核彈——X：07．Y：07．Z：21／HP：250

第十四步敵增援

大型核彈——HP：250

無限敵增援

汎用型重量級裝甲服——HP：400

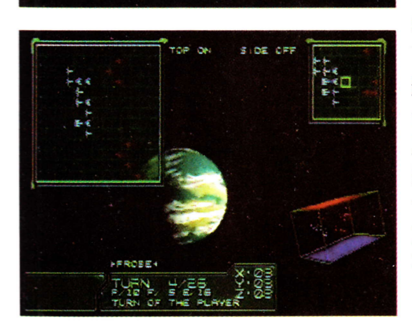


攻略

在突破由前哨部隊所組成的防線後，玩者的艦隊前往與基斯娜艦隊的主力部隊決戰，而在「24B」這版中，玩者的目標便是擊沉基斯娜艦隊的旗艦，至於旗艦的型號便是一艘古羅布斯級的超級戰艦。在特性方面，超級戰艦單是HP已足有1500點，可說是到現時為止艦隊所遇上的最強敵機，而且其防禦力亦異常地強，即使是母艦的對艦級武器也不能短時間內對之作出重大創傷。此外，這艘旗艦的強亦強於它裝備了大型核彈，同時更可起動能令一切攻擊無效的防護罩，因此於這場戰鬥中玩者除了要作強勢攻擊外，戰術的安排亦十分重要，否則可能早導致因無從入手而不能在指定步數內完成任務的可悲局面。



而在開戰前，正如前文所說，「24B」這版是與「24A」一氣呵成的，同時母艦的HP、防禦值及彈藥等也不會作出補充，故在「24A」中玩者絕對要令母艦留力，同時在末段時要作出維修的安排，最低限度要有七成的HP才好過版。雖然在條件上這看似十分苛刻，但實質上這設定己算是仁慈了，因為所有艦載機及友軍均會在「24B」中作出完全補給，

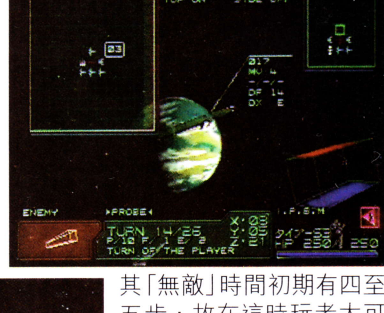




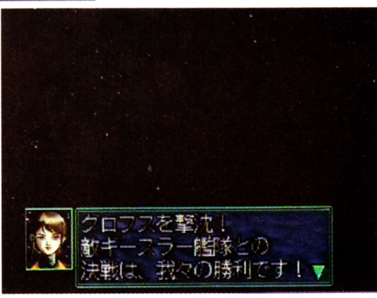


否則以這陣容面對主力部隊肯定九死一生！至於在開始時，玩者基本上又是於後方的中線出現，但由於在這版中敵艦隊是採用完全防守戰術，故可說是敵不動我不動，因此為安全計，頭三步玩者可先完全修理母艦，同時以友艦為主配合所有艦載機組成突破點，當母艦完全回復HP後便立刻集中兵力及以兩艦作核心，於中線以同高度左右進侵，一面將敵軍的小部逐個擊破。至於在任務方面，本來條件只是將超級戰艦擊毀的，但實質上當玩者突破到中心點時已將敵軍打至七零八落，加上為免敵人的消耗戰得逞，故玩者一定要將所有戰艦擊沉以切斷無限補給，因此實質上與將敵軍全滅沒有分別。至於在超級戰艦方面，於第五步它便會射出一枚大型核彈及起動防護罩，而核彈則會以每步四格的移動力推進，為免被擊中，故玩者定要將之摧毀。但由於核彈是有誘爆裝置的，故玩者絕對不可於近距離向它攻擊，否則當它見紅時便會自我引爆，連帶三格附近的所有機體也會被爆風所傷，故策略上便最好以母艦的雷射砲將之擊落，反正其HP只有250，防禦力亦不強。而在超級戰艦方面，當它起動防護罩後是不怕任何攻擊的，由於其「無敵」時間初期有四至五步，故在這時玩者大可在處理核彈後轉移攻擊其餘敵軍，當它解除防護罩後才一氣攻擊，但於後期防護罩的持續時間便會縮短。而於編者進行時，編者便成功將所有敵軍消滅，只剩下超級戰艦於版圖。而這時它便會向玩者移動，同時編者亦將母艦移至貼着其側面艦底，令它不能以飛彈攻擊，就連雷射砲也無發使用，只能用攻擊力最弱的機槍攻擊。同時全軍也貼身圍着它攻擊，當解除防護罩後便全力攻擊。









下 期 續



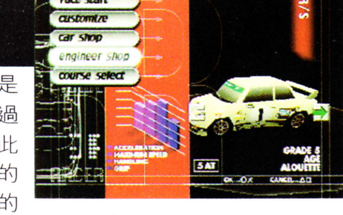


賽車分晰

在賽車遊戲之中，賽車當然是非常重要的東西，而且在《RAGE RACER》之中，玩者可以使用的賽車達到13部之多，每部賽車也有其獨特性能，當然玩者是沒有可能在每一場賽事之中也使用不同的賽車，而且有一些賽車可以説是「非常好用」，可以適應差不多所有的賽道，亦有一些賽車只是適合其中一條賽道，如果能清楚知道所有車的性能，便可以好好的使用手上的賽車，在賽事之中得到好的成績。在每場賽事之中，玩者如果得到三甲成績的話可以得到一定的獎金，玩者可以利用獎金來添置新的賽車，當然性能高的賽車價格亦相應高一點。

AGE ALOUETTE

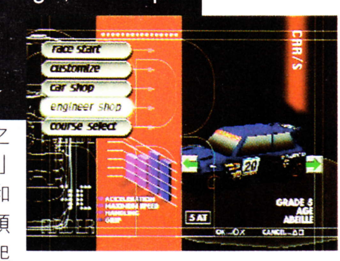
MAX POWER：190PS/ 6000rpm
MAX TORQUE：15.5kgm/ 4000rm
購入價：2600cg
狀態：GRADE 2
好用程度：★★



這部「AGE ALOUETTE」是一部有非常好紐力的賽車，不過其加速力便令人非常擔心，因此這部賽車是適宜在一些多彎道的賽道之中使用，亦由於這部車的加速力不足，所以在多直路的賽道使用它的話可以説是輸定了，反而在彎道之中它可以發揮出令人意想不到的理想效果。

AGE ABEILLE

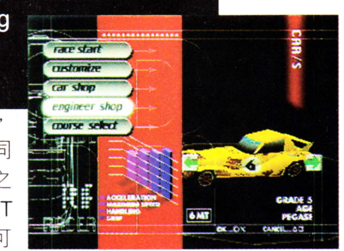
MAX POWER：205PS/ 6400rpm
MAX TORQUE：24.8kgm/ 3600rpm
購入價：14500cg
狀態：GRADE 3
好用程度：★★★★



在一般使用的（AT）賽車之中，便以這部「AGE ABEILLE」最為出眾，雖然AGE ABEILLE和「AGE ALOUETTE」是同一種類的車，不過，它的實際能力比起「AGE ALOUETTE」是迥出很多，而且在UP GRADE之後的AGE ABEILLE是可以完全在前三條道之上稱霸的，所以這亦可以稱為一部非常好的「搵錢車」，只要使用得宜，玩者可以以這車為根（賺錢工具），從而買得所有的賽車。

AGE PEGASE

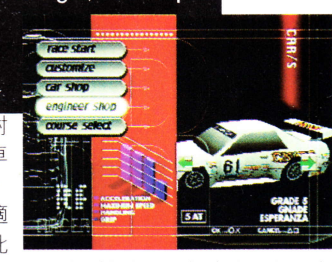
MAX POWER：220PS/ 7000rpm
MAX TORQUE：17.6kgm/ 5400rpm
購入價：143300cg
狀態：GRADE 4
好用程度：★★★



不要看這是一部「老爺車」，其實部車和比先前的部車是屬同類型的，而且其性能更是有過之而無不及，不過由於這是一部MT的賽車，所以未必所有玩者也可以靈活地使用，不過，如果玩看到其上斜的強大力量的話可能會於棄使用AT的賽車了，在同GRADE的情況之下，「AGE PEGASE」的能力是遠比「AGE ABEILLE」為強的。

GNADE ESPERANZA

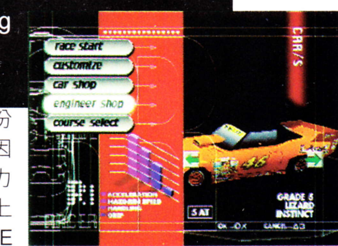
MAX POWER：2470PS/ 60000rpm
MAX TORQUE：30.2kgm/ 6700rpm
購入價：FREE
狀態：GRADE 1
好用程度：★★★



為何這部車是免費的？對了！這便是玩者最初使用的賽車了，這部賽車的能力是最平均的，所以這部車是可以説是能夠完全適應所有賽道的，不過，由於是如此的平均，所以絕對不可以在其他的之前沾到任何的「便宜」，所以在夠錢買其他賽車之後，這部賽基本上已是一部「死車」。

LIZARD INSTINCT

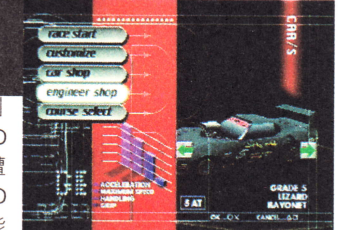
MAX POWER：285PS/ 5100rpm
MAX TORQUE：41.9kgm/ 3700rpm
購入價：40000cg
狀態：GRADE 4
好用程度：★★



這部賽車在這遊戲之中的份量可以説輕到不可以再輕了，因為這部賽車的極速、操控和紐力也是之的低，所以這部車基本上只是夠在CLASS 3以上的「THE EXTREME OVAL」這條「環形賽道」之中使用，在其他賽道之上可以説是完全無用武之地，而且在環形賽道中的對手之中，這部「LIZARD INSTINCT」簡直是微不足道。

LIZARD BAYONET

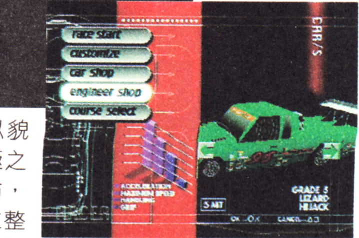
MAX POWER：310PS/ 5100rpm
MAX TORQUE：42.3kgm/ 3600rpm
購入價：15200cg
狀態：GRADE 3
好用程度：★★



這部「LIZARD BAYONET」的能力和上面的「LIZARD INSTINCT」差不多，所以它的遭遇便亦是和「LIZARD INSTINCT」一樣了，以這車的能力，是絕對不可以和其他的前列賽車比較，所以就算將這部車TUNE至GRADE 5亦是沒有多大用途，所以玩者大可以不買這部沒有用賽車。

LIZARD HIJACK

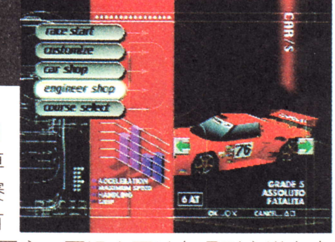
MAX POWER：340PS/ 5700rpm
MAX TORQUE：42.6kgm/ 4500rpm
購入價：136700cg
狀態：GRADE 4
好用程度：★★★★



勁！這部貨車真是不可以貌相，因為這部貨車的能力是極之厲害，其加速能力簡直是恐怖，雖然其紐力並不太高，不過在整體而言，這部車是可以和先前介紹過的「老爺車」一較高下的，所以如果是使用MT車的玩者大可以多使用這部車，這樣玩者也可以很快得到很多金錢來強化自己的賽車。

ASSOLUTO FATALITA

MAX POWER：375PS/ 8200rpm
MAX TORQUE：38.2kgm/ 6100rpm
購入價：20000cg
狀態：GRADE 3
好用程度：★★★★



在可以使用AT的賽車之中，以這部「ASSOLUTO FATALITA」的加速和極度最高，所以，這部車是AT的使用者最合適來玩環形賽道的賽車，其極度雖然沒有「ASSOLUTO GHEPARDO」那麼厲害，不過也可以在環形賽道之中得到三甲的成績了，優點是在不用顧慮波段的問題，玩者可以專心一意的注意賽道上的一切事情，在環形賽道之中這是非常重要的。

ASSOLUTO ISTANTE

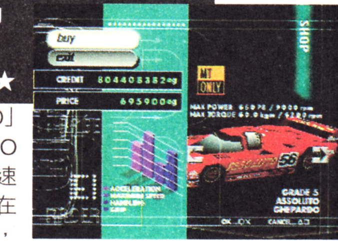
MAX POWER：380PS/ 7500rpm
MAX TORQUE：47.1kgm/ 7000rpm
購入價：151600cg
狀態：GRADE 4
好用程度：★★★



這部「ASSOLUTO ISTANTE」亦是一部專門用來跑環形賽道的賽車，因為其速和極也非常理想，而且這部賽車有一個非常優勝的地方，便是其紐力非常好，所以其實這部車是可以在其他的賽道上使用，尤其是那些直路和彎路各佔一部份的賽道，這部車便可以發揮其高加速和其出眾的紐力。

ASSOLUTO GHEPARDO

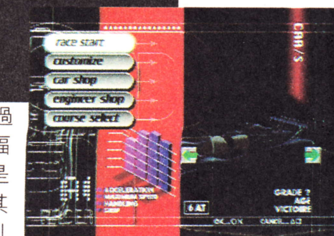
MAX POWER：650PS/ 9000rpm
MAX TORQUE：60.0kgm/ 6200rpm
購入價：695900cg
狀態：GRADE 5
好用程度：★★★★



「ASSOLUTO GHEPARDO」可以說是「ASSOLUTO ISTANTE」的強化版，其高加速力是在眾車之中最好的，所以在環形賽道之中是最出色的賽車，加上其紐力高，在環形賽道之中的彎道上是極有利的。不過，其操控則比較差，所以玩者非有好的技術，否則使用的話會非常危險。

AGE VICTOIRE (EXTRA GP CLASS 6 ONLY)

MAX POWER：365PS/ 7300rpm
MAX TORQUE：39.3kgm/ 4800rpm
購入價：2143500cg
狀態：GRADE ？
好用程度：★★★



嘩！好完美的賽車啊！不過看上去這車真是非常像「蝙蝠車」，然而這部車的實用能力是比大家看到的數值為低的，尤其是當這部車在賽事之中「DOWN」了的話，DOWN一、兩個波不要緊，還可以補救，不過當DOWN到底的話，玩者要等二至三秒來讓它新起車，這樣的話在CLASS 6之中是必敗無疑。

LIZARD TEMPEST (EXTRA GP CLASS 6 ONLY)

MAX POWER：800PS/ 6700rpm
MAX TORQUE：105.0kgm/ 4000rpm
購入價：2836800cg
狀態：GRADE ？
好用程度：★★★

這部賽車給人的印象是好像一部英式的「靈車」，嘩！真是不好兆頭，不過其加速力是所有車之中最強的，所以在環形賽道之上這部車是非常實用的，不過亦由於速度太快，玩者的操作能力如果差一點兒的話便會很易有意外發生，而且這部車的紐力亦不是很好，所以在彎道上是頗危險的。

ASSOLUTO DRAGONE (EXTRA GP CLASS 6 ONLY)



MAX POWER：980PS/ 12000rpm
MAX TORQUE：88.1kgm/ 5800rpm
購入價：6666666cg
狀態：GRADE ？
好用程度：★★★★

這是全遊戲之中最貴的賽車，亦是遊戲之中最厲害的車，因為這部「ASSOLUTO DRAGONE」有高加速能力；其極度亦是眾車之冠；縱然其操控性只是一般，但再加上高紐力，在理論上是可以適應所有的賽道，不過，由於其高速，這部車最好還是留在環賽道上使用，否則在多彎的賽道上，這部車相信會撞車多於行車。

GRAND PRIX

在《RAGE RACER》之中，最初玩者可以玩到的便只有這個「GRAND PRIX」而已，在這個模式之中，玩者一共要向5個CLASS挑戰，在頭兩個CLASS之中，只有條賽道，由CLASS 3之後便會多了一條「環形賽道」，在每個CLASS之中，玩者只要在每條賽道之中得到首三名的成績便算通過，如果能夠完成所有的賽道嗬K可以爆機。

CLASS 1—CLASS 5 MYTHICAL COAST

「MYTHICAL COAST」這條賽道是《RAGE RACER》遊戲之中比較易的一條，所以亦是最易玩的一條，不過話雖如此，這條賽道亦有一定的難度。首先是賽車的選擇，在這條賽道之上，由於有不少的彎道，所以最好揀選一些有高紐力(GRIP)的車出戰，而且在這條賽道之中也有一些長的直路，所以如果是有極速高的車便更理想。

CHECK POINT 1



在這個彎角前玩者的車是會有一點兒的跳躍(如果是以高速入彎的話)，小心！在跳起之後的這個彎，玩者最好在外線入彎，而且要DOWN一至兩個波，而利用AT的話要按着BRAKE(當然是要同時按油門)，不過過了一半便要放BRAKE否則便會「撞牆」。(註：這彎角一定要練好一些，因為首三條賽道也要經過此彎的。)

CHECK POINT 2



當離開隨道口之時，如果車是以高速行駛的話，車便會跳起，為免車在落地時撞向右面的山，玩者要在出隨道時將車靠左面駛。

CHECK POINT 3



當過了長命斜之後，立刻有一個「大彎」，在這裏如果玩者是手波的話，便要DOWN兩個波，這樣便可以安全的通過；而如果是使用自動波的話，只要將油門和BRAKE一同按便可以順利通過。

CHECK POINT 4



這個彎看似易過，不過要小心一點，便是入此彎時車輛會有些微的外閃，所以最好也是落些少BRAKE，安全為上。

CHECK POINT 5



這個彎是在「MYTHICAL COAST」之中最難過的一個了，因為這個彎本身是一個非常大的彎，而且這是一個非常典型的「髮夾彎」，玩者在圖中的位置開始減速，而且要DOWN最少兩個波來入彎，而使用AT的玩者便要在圖中的位置採BRAKE，否則便會以高速入彎，結果當然是「CRASH」！

CLASS 1—CLASS 5 OVER PASS CITY

「OVER PASS CITY」是一條非常有趣的賽道，因為這條賽道所經過的路包含非常多種類的路段，有上斜(當然是高得非常害的那種)；又有落斜，大彎小彎不絕，可以說是包含了所有賽道特性的賽段。如上文所說，由於在這賽段之中有上斜的地方，所以玩者一定要選一部月非常高紐力的車，而且這部車亦要有好的加速力和極速，而且由於多彎，田此同時亦要有好的操控性(HANDLING)，亦即是說要戰勝這路道便要有一部性能非常平均的車，而首選便是「AGE ABEILLE」、「AGE PEGASE」和「LIZARD HIJACK」了。

CHECK POINT 1



在這個彎角要非常留心，因為這個彎是「突然」急起上來的，所以玩者最好稍作減速，否則又是撞車收場，而且在這彎角撞車是會影響之後的上斜路程。另外，在這彎的盡頭是一個「S彎」，所以要小心一點。

CHECK POINT 2



這便是前文中所說的「長命斜」，在這條長命斜之上，玩者在上斜之後一定要DOWN一個波來行走的，因為如果使用正常波段來行車的話是絕對「唔夠力」的，所以要DOWN一個波，而且在這段路上，車的轉數會向下調的，如果察覺到轉數不足時，更要再DOWN一個波來行車。這長命斜共分兩段，前段較闊，而後段是非常窄的，小心！

CHECK POINT 3



這可以說是在賽段之中最難過的一個彎了，這是一個非常大的「S彎」，不要以為只是一個S彎而已，其實這彎角的難度是在於在入彎之前有一段小下斜路，車會有一定的速度，如果要全的通過此彎便是將車DOWN兩至三個來過，而且記着要由外線入彎(這是基本功夫)。而使用AT的玩者可以在差不多到達路牌時完全放開油門，車自行溜動，這樣亦可以安全過彎，比較不智的方法是「甩彎」，因為在這地方甩彎很易DOWN車，一旦在這裏發生這事情便……

CHECK POINT 4



這落斜位和「MYTHICAL COAST」的差不多，而且所出現的情況亦差不多，所以玩者記着要靠左駛。

CHECK POINT 5



在入「U TURN」之前的一個小彎看似貌不驚人，不過由於是一個「突然的彎」，所以玩者很易會「中招」。最好是稍為減速會安全一點。

CHECK POINT 6



在「CHECK POINT 5」之中所講的U TURN便是這個彎了，這個其實不是甚麼U TURN，只是一個比較大的彎而已，不過玩者最好也要DOWN一至兩個波來入彎，使用AT的玩者便要採着油來按BRAKE。

CHECK POINT 7

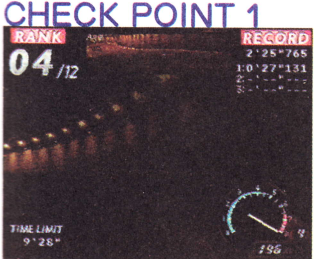


通過了隨道之後，玩者要特別小心，因為前面的不是直路而是一個「暗S彎」，在這裏很易會「勇往直前」，因而會變成「DOWN車事件」。

CLASS 1—CLASS 5 LAKESIDE GATE

這條名為「LAKESIDE GATE」的賽道是一條比「OVER PASS CITY」更加困難的賽道，雖然在「LAKESIDE GATE」之中沒有了長命斜，不過彎角而言，「LAKESIDE GATE」之中的彎道比「OVER PASS CITY」的困難得多，而且數目亦多了不少，再加上這條賽道是相當的窄，所以可以「抽頭」的地方是不多的，可怕的地方便是不少的彎角的被「隱藏」起來的，一不少心便會發生意外。

CHECK POINT 1



一進入隨道便有一個急彎，這個彎可謂「長轉長有」，所以在入彎之後最好是減速，因為如果依一般的速度繼續向前行的話便一定會撞車，只要在通過首個彎角之時稍為減速便可以順利的通過這裏，忍一忍吧！

CHECK POINT 2



當過了隨道之後，玩者要非常小心，因為高速前進的車會「跳」出隨道，而且在落地時更會有「搶軚」的情形出現，玩者除了要靠左駛之外，在落地之時更要立刻向「紐一紐軚」，不然，有八十巴仙機會撞車。

CHECK POINT 3



通過隨道之後，一落斜便有一個上斜的S彎，這個S彎是非常的刁鑽，因為入S彎時仍是落斜的，而一上科便是S彎的出彎位，而且車會有左閃的情形出現，所以在出彎（上斜）時一定要減速，甚至是DOWN波，否則一定會撞DOWN車。

CHECK POINT 4



這是一個非常大的彎，這個彎雖然，不過並不是一個難過的彎，然而玩者的軚一定要拿得穩，否則便會有撞車的危險。

CHECK POINT 5



又是一個S彎，似乎在這個遊戲之中所有的賽道之中也有S彎的存在，這個S彎是比較易過的，不過這又是一個非常厲害的陷阱，因為在之後的便是……

CHECK POINT 6



在S彎之後出現的便是這個上斜的90度彎，這個彎的難弁在於「急」，而且通過S彎之後，這是一個非常突然的彎，再加上會外閃，玩者必須收油，而且最好是DOWN一個波。而用AT的玩者只要輕按一下BRAKE便行。

CHECK POINT 7



這個落斜位其實沒有甚麼大不了，不過玩者要小心，拿穩軚，以免外閃而撞車。

CHECK POINT 8



這個直角彎是非常「陰濕」的，因為路本身已是非常的窄，這個直角彎可以說是一個陷阱，玩者要落一點兒的BRAKE來入彎，否則又是死路一條。

CHECK POINT 9

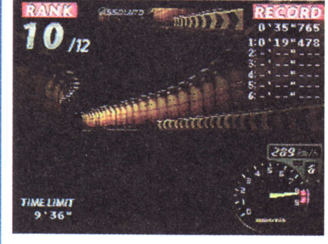


這是「LAKESIDE GATE」賽道之中最可怕的彎角，這是一個「奪命髮夾彎」，由於路窄，而且車速又高，玩者要DOWN三個波入彎，而且要將車速大大降低才可以安全通過，當然，過這些彎的首要條件是由外線入彎。

CLASS 3—CLASS 5 THE EXTREME OVAL

「THE EXTREME OVAL」這條賽道是一條非常典型的高速賽道，所以玩者可以選擇的車會多得很，因為在可以使用的10部賽車之中，有不少是「純高速」的賽車，在這種高速賽道之中，紐大似乎是不大重要，所以玩者只要選擇一些加速力強和極速高的車便可以了。

CHECK POINT 1



在隨道之中的彎道是第一個要小心的地方，因為玩者的車是以非常高的速度前進，所以在入彎時是要非常小心的，記着是要由外線入彎，否則這個彎角將會為玩者帶來不可補救的時間損失。

CHECK POINT 2



第三個彎道是全條賽道之中最長的一條，而且彎度亦是最大的，所以玩者可以明顯的看到自己的車在外閃，記着在這條賽道之中如果想得到好成績的話便要經常在內線行車，盡可能做足「壓線工夫」。

CHECK POINT 3



不要以為到了直路便安全，因為在出彎之時是最危險的，這個彎位玩者有兩種過法，第一是由外線入彎，這樣可以不用減速，不過由於在外線入彎，可能未入彎已「撞牆」；另一種方法是由內線入彎，便要稍為減速，不過這方法絕對安全。

EXTRA GP

在完成「GRAND PRIX」所有的賽道之後，玩者在TITLE畫面便會見到一個新加的「EXTRA GP」模式了，這個模式便是最經常出現在賽車遊戲之中的「逆走MODE」，在這個模式之中，玩者可以「擁有」的賽車共有13部多，而CLASS便由原來的5級加至6級。最後的3部賽車便是要在CLASS 6時才可以買到的。

CLASS 1—CLASS 5 MYTHICAL COAST（逆走MODE）

不要以為「逆走MODE」只是將原來的賽道倒轉來玩而已，錯了！其實在賽道而言是一樣的，不過對玩者而言就好像玩另一條賽道一樣的，所以絕對不可以輕視，而且這條「倒轉」的MYTHICAL COAST是一條不易應付的賽道，因為本來是落斜為主的賽道現已變成了一條以上斜為主的賽道。

CHECK POINT 1



這個比較大的彎是一個非常危險的地方，因為玩者如果入彎失敗的話便會DOWN到盡，真是連上斜的力也沒有。為了要成功，玩者要在入彎時按住BRAKE（這是指使用AT的玩者），而使用MT的玩者應DOWN一至兩個波，這樣便可以安全入彎，而且有足夠力量上斜。

玩者通過了一個非常大的彎之後，便會到達了一個非常凶險的U TURN，因為這是稍為微斜的路，所以這個彎可以説是被「隱藏」了的，所以其實玩者要在一出隧道便要減速，使用MT的玩者一出隧道便要DOWN兩個波來入彎，不過如果DOWN三個波的話便絕對安全。而使用AT的玩者則要在出隧道時立刻按BRAKE。

CHECK POINT 2



CHECK POINT 3

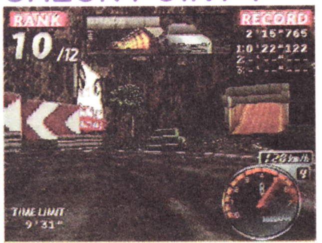


這個彎是玩者一定要非常熟悉的，因為在前三條道也一定要過這個彎的，所以玩者一定要玩熟這個彎，過的方法非常簡單，玩者（使用AT）可以按着BRAKE過半個彎，然後俾油去便可以通過。

CLASS 1—CLASS 5 OVER PASS CITY（逆走MODE）

這條「OVER PASS CITY」的逆走MODE是比以前的正常MODE易跑得多，因為在這逆走MODE之中玩者要面對的多是上斜的路，落斜的便只有在隧道之前的一段路而已，所以玩者不用擔心會有超速而撞車的危險，可以盡情的顯示真正的駕駛技術，因為在這逆走MODE之中玩者要面對的彎道非常多，而且更不少是頗為刁鑽的，所以這所謂比較易的賽道其實也有一定難處的。

CHECK POINT 1



這是一個S彎，不過其難度不高，只是有可能會因為被其他的車輛所阻礙，看不清楚而撞車。

CHECK POINT 2



這個彎是有點兒騙人的，因為這個彎是有點兒外閃的，所以玩者本來是可以直去的，現在便要稍收一收油，當然，如果使用AT的話，便要使用最常用的技倆——「踩着油、按着BRAKE」入彎。

CHECK POINT 3



這個彎是不容有失的，因為如果在這兩個連續的大彎失手的話，便會影響到以後的路程，所以絕對要小心，這個彎的問題是在於第一個彎身上，因為第一個彎是「先細後大」的，所以一不少心便會失手，再加上這段路是上斜的，所以一失手便會變成「慢溜」。

CHECK POINT 4



這個S彎和「GRAND PRIX」時的實在相差太遠了，因為這個彎易過得多，因為現在是上斜過彎的，所以不怕會有過急的危險，玩者只要在見到路牌後立刻放油便可以非常順利的流過這S彎，小心！記着不要在轉這個彎之中採油，否則便會「甩到停」。

CHECK POINT 5



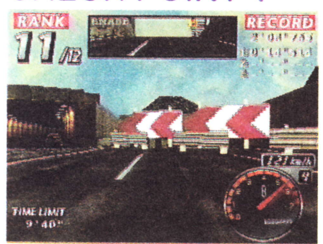
當完成S彎之後的一段直路之後（其實應説是大落斜之後才對），玩者便會看到隧道了，不過在這裏要特別小心，因為在進入隧道之後，玩者不是表面看上去的轉右，而真正的方向其實是向左才對，而且這個左轉的彎是頗急的，如果線位不好的話便一定會撞車，最好的方法是在入彎之後稍為收油，這樣既可以順利入彎，而且又不會損失多少時間，這是上上之策。



CLASS 1—CLASS 5 LAKESIDE GATE(逆走MODE)

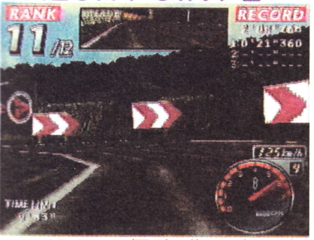
和「GRAND PRIX」比起上來，這逆走MODE是比較易應付的，因為在逆走MODE之中，彎道的分配好像是均勻了一點，而且入彎的角度亦沒有「GRAND PRIX」的那麼刁鑽，尤其是最後(亦即是逆走MODE的頭段)的森林，玩者不用轉彎轉到傻，而在石山一段又不用在高速下轉那麼多彎，可以說是一條「仁慈」的賽道呢。

CHECK POINT 1



嘩！大家如果對正常賽道非常熟悉的話，便一定會記得在隨道出口處是要轉一個急彎的，而這裏便是這個急彎了，小心！由於是在上完暗斜之後出現的，如果不熟賽道的話可以說是一定會中招的，記着，在上暗斜時要靠左行駛。

CHECK POINT 2



過了一個陷阱又來一個了，這是一個可怕的「U TURN」，當玩者滿心歡喜以為過了難關的時候，這個U TURN便在隨道完結之立刻出現在玩者面前，基本上玩者要在出隨道之後立刻收油，而且要在最短時間之內DOWN兩個波(起碼)，而使用AT的玩者則要按緊BRAKE來入彎。

CHECK POINT 3



這個彎看似平平無奇，不過其實暗藏機，因為這個彎是初淺後深的，所以玩者很易「擺唔夠軚」，這時當然會發生撞車事件了，所以為了避免這意外發生，玩者在入彎的時候盡可能「擺多些少」，這樣是有百利而無一害的。

CHECK POINT 4



當無經無險通過了一段左穿右插的窄路之後，玩者便會見到一個90度的左轉落斜彎，小心！這個彎最好不要強行通過，最好先DOWN一個波(MT)又或者是落些少BRAKE(AT)，否則撞車的機會頗高呢。

CHECK POINT 5



又是這個長轉長有的彎，和正常MODE一樣，過這個彎的技巧是要「擺夠軚」和「軚要定」，因為這是一個頗長的彎，而且角度平均，只要能夠做到以上的兩點便一定可以平安通過。

CHECK POINT 6



過完以上「大彎」之後，玩者會穿過一條短的隨道，在這條隨道的盡頭是一個向下疾斜的S彎，這個彎的厲害之處是會使車向外閃，所以玩者在一落斜時便要按一下BRAKE(AT)，而用MT的玩者則要DOWN一個波，為免在上斜時「冇力」，減一下速也是必要的。

CHECK POINT 7



這是最後的「大彎」了，就如正常MODE之中的隨道一樣，玩者在入這個彎時要非常小心，因為這個彎非常深，而且亦頗長，所以要稍為減速，否則在入之後很快便會「撞牆」，而且會易給後上的車追過，小心！

CLASS 3—CLASS 5 THE EXTREME OVAL(逆走MODE)

這條「環形賽道」其實不論是「順走」又或是「逆走」也是差不多的，所以玩的方法也沒有甚麼大分別，唯一的不同之處便是進入和出彎的位置要特別注意，就算是在隨道裏的那個彎也是比較易過的，所以這個逆走MODE的「THE EXTREME OVAL」基本上可以說是送的。

CHECK POINT 1



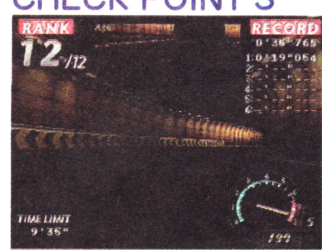
這是進入環形賽道的開始，而這亦是最「可惡」的地方，因為這個「出彎位」在這裏變成了入彎位，而可怕的是其「隱藏」位置，玩者可能會因為看不到入口而「奮勇向前」，換來的當然是DOWN車，而且更會被前列的車大大的拋離。

CHECK POINT 2



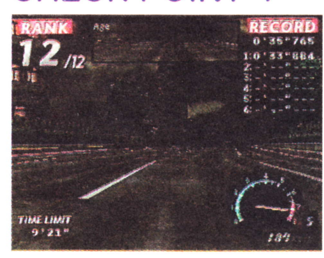
這個在「THE EXTREME OVAL」最大的彎是比較麻煩的，因為彎比較大，而且其弧度是比較大的，所以車的外閃是不可以避免的，最好還是由玩者盡力「壓線」，這樣才可以使賽車在最短時間之內完成一圈。

CHECK POINT 3

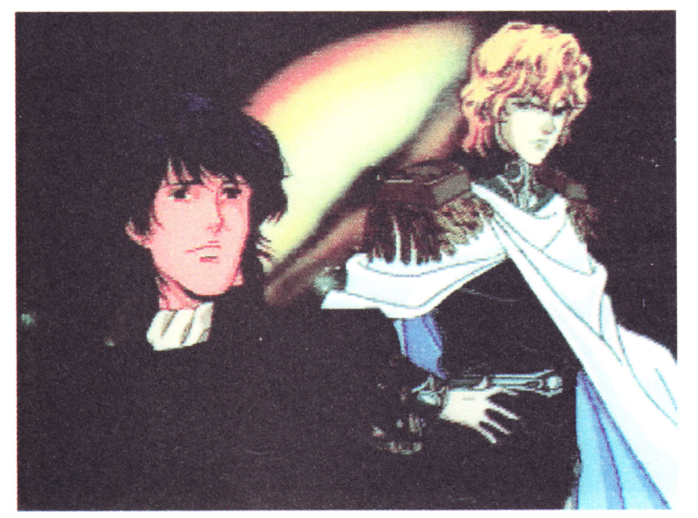


回到隨道之中，玩者要小心這個90度的彎，因為這個彎是在玩者高速行駛時出現的，不過玩者不用減速的，只要可以做到由外線入彎可以了，因為這是最好的入彎方法，亦是最省時的方法了。

CHECK POINT 4



終於也回到最初的直路了，不過這個彎不可以掉以輕心，因為如果玩者在內線入彎的話，便很易會發生意外，所以最好也是依老方法：由外彎入內彎。



由於這遊戲是採用不劃分為各個獨立版面的方法，所以本攻略會着重遊戲系統的介紹，務求令大家能自動地調配艦隊，除此之外，在本攻略的最後會有帝國為主的故事式攻略，希望能提高大家對這遊戲的興趣。 (J.J)

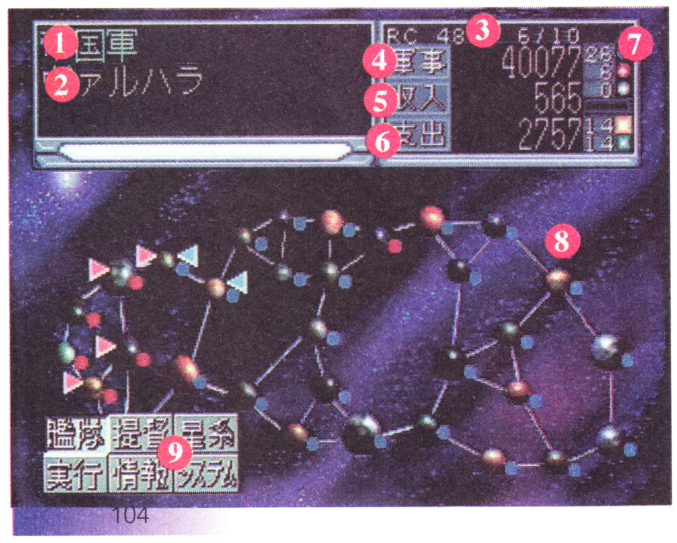
遊戲系統介紹

銀河地圖

這是遊戲中最基本的畫面，顯示了帝國、同盟兩軍現時的勢力分佈，亦顯示着玩者那一方現有的補給值、每日收入及支出等主要項目，若在這畫面按A掣，會出現游標所在位置的星系情報，而按C掣的話則會出現設立艦隊等所用的選項欄。

銀河地圖畫面的看法

1. 星系所屬之陣營
2. 星系名稱
3. 年號與日期，同盟所用的是宇宙曆，而帝國所用的是帝國曆，雖然兩者在年份方面有所同，但月份及日期是同通的。
4. 玩者所屬陣營現有之補給值。
5. 每日可從己方星系取得之補給值總額。
6. 維持出擊中艦隊每日所花之補給值。
7. 各陣營支配中之星系與各陣營之艦隊數目，從上起分別代表帝國、同盟、中立。
8. 銀河地圖，●代表支配該星系的陣營，而▲則代表出擊中之艦隊。（帝國＝●、同盟＝●、中立＝●、帝國貴族軍＝●、同盟叛亂軍＝●）
9. 戰略部份之指令一覽



銀河的歷史又再寫下新的一頁……

銀河英雄傳說

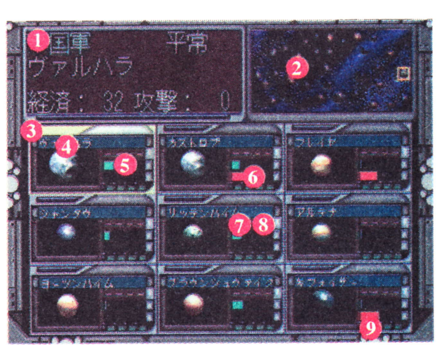


「星系」指令之用途

在銀河地圖中選擇「星系」的指令後，首先會進入一個顯示遊戲中全星系資料的「星系一覽」畫面，這裏會顯示着各星系的主要資料，若是在這畫面將游標移到指定的星系再按C掣的話，則可再進入一個更為詳細的「星系情報」畫面，在這畫面中，你可用右下方的副指令看到該星系現有的艦隊資料，對掌握敵軍勢力有一定幫助。

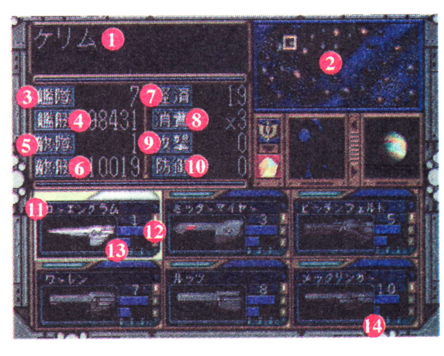
星系一覽畫面的看法

1. 游標所在星系的狀態、攻擊力及經濟力。
2. 小型銀河地圖。
3. 星系一覽表。
4. 星系名字，名字的背景色則表示它所屬的陣營（帝國＝藍、同盟＝綠、中立＝白、帝國貴族軍＝黃綠、同盟叛亂軍＝黃綠）。
5. 經濟力指標。
6. 攻擊力指標。
7. 己方艦隊數目。
8. 敵方艦隊數目。
9. 副指令一覽。



星系情報畫面的看法

1. 星系名字
2. 小型銀河地圖。
3. 星系中的己方艦隊數目。
4. 星系中己方艦艇之總數。
5. 星系中的敵方艦隊數目。
6. 星系中敵方艦艇之總數。
7. 星系之經濟力。
8. 在此星系補給時的消耗值，若數值愈大即代表要消耗的補給值愈大。
9. 星系中要塞之攻擊力。
10. 星系中要塞之防禦力。



11. 駐留中艦隊之司令官名字及艦隊編號。
12. 艦隊之士氣值指標，司令官之統率力會成為士氣值上限，而士氣值亦會在戰鬥中升降。
13. 補給狀態指標，移動時會降低補給值，而補給不足時是會影響艦隊士氣的。
14. 副指令一覽。

由編成艦隊以至出戰的過程

STEP 1　任命提督

在遊戲開始時，帝國及同盟基本上都是只有一支艦隊的，若是想編出新艦隊的話，便先要在銀河地圖中選擇「提督」的選項，這樣便會出現一個提督一覽畫面（若按A掣則可在副指令選擇看帝國或同盟的提督資料、同時亦可利用「分級（ソート）」來決定按名字還是軍階來排列），這裏每次可最多同時顯示6名提督的資料，亦會有部份資料顯示了出來，但若想清楚查看各提督的詳細能力值時，便要按C掣令「提督情報」畫面出現。

在選擇提督時，除了要留意該提督本身的能力值，官階也是關鍵之一，因為准將或以下的官階是不能當艦隊指揮官的，而少將雖然可作指揮官，但就只能率領半支常規艦隊的規模（8000艘），在戰鬥時會相當不利，所以較佳的方法是先將這些人材任命為高官階提督的參謀，讓他們提升官職後才正式任命他們當艦隊指揮官。

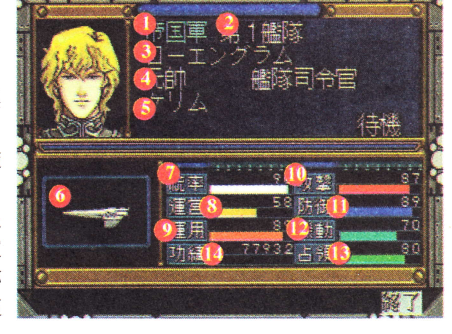
順帶一提，在這遊戲中除了同盟的羅昆力是會設定了當第13艦隊的指揮官外，其他艦隊是可自由決定由誰人當指揮官的，不過本攻略在介紹人物資料時會刊出原著中當各艦隊指揮官的人物名字，方便想盡量照原著去玩的人。

提督一覽畫面的看法



1. 所屬陣營。
2. 現在之狀態。
3. 提督名字。
4. 官階。
5. 小型銀河地圖。
6. 提督能力值，從上起分別代表官階（元帥＝紅、將官級＝黃、佐官級＝綠、尉官級＝淺藍色）、統率力、運用力、攻擊力、防禦力。

提督情報畫面的看法



1. 所屬陣營
2. 現時之狀態
3. 提督名字
4. 階級
5. 現時所在之星系
6. 旗艦
7. 統率力。維持艦隊士氣的能力，而士氣值的上限是由統率力決定的，但初期值亦不會低於50這下限。
8. 運營力。影響艦隊補給時的消耗值，數值愈高便能用愈低的代價進行補給。
9. 運用力。表示向艦隊下指示時的應變速度。
10. 攻擊力。會直接影響戰鬥時的攻擊效果。
11. 防禦力。減輕戰鬥時損傷程度的數值。
12. 機動力。影響戰鬥時艦隊的移動及旋轉時的速度。
13. 佔領力。代表對要塞戰時的攻擊力。
14. 功績度。可藉着擊沈敵艦而增加，當累積至一定數值時便可提高官階。

各官階可率領之艦隊規模一覽

官階	規模
少將	8000
中將	16000
大將	18000
上級大將・元帥	20000

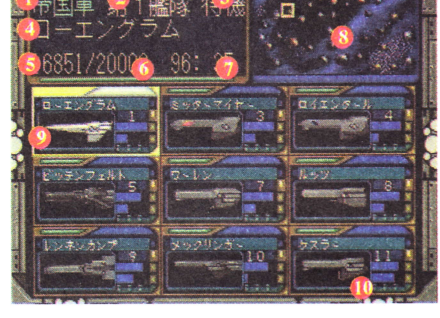
◆「上級大將」一職只設於帝國軍的官階內。

STEP 2　艦隊編制

當選擇了提督任命為艦隊指揮官後，跟着便要回到銀河地圖畫面，在這裏選擇「艦隊」的項目進入設定艦隊的部份。首先出現的「艦隊一覽」畫面會顯示了現時其中一方的艦隊總覽，若按A掣則可利用右下方出現的副指令選擇看帝國還是同盟的艦隊。這畫面會顯示了其中部份和艦隊有關的資料，但若是想進一步觀看資料的話，則可利用游標移到特定艦隊之上再按C掣，便能進入一個詳細的「艦隊情報」畫面中。

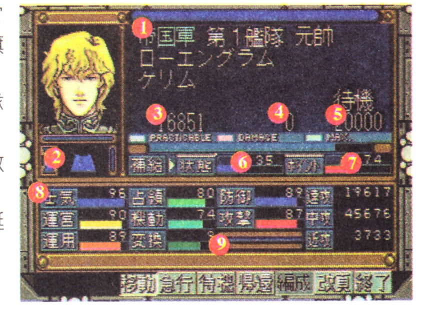
「艦隊情報」畫面除了會顯示所有關於該艦隊的資料外，畫面下方更有着多個副指令來設定艦隊的編制及行動，其中編制（編成）的一項由於對戰鬥有很大影響，所以會在以下再有較詳細的講解。

艦隊一覽畫面的看法



1. 艦隊所屬之陣營。
2. 艦隊編號。
3. 艦隊之狀態。
4. 艦隊司令官名字。
5. 艦隊現存艦艇數及上限。
6. 艦隊之士氣值。
7. 艦隊之補給狀態。
8. 小型銀河地圖，可用來確認艦隊所在之星系。
9. 簡略版艦隊情報。除表示了司令官名字及艦隊編號外，亦會以棒狀圖表示艦隊的士氣及補給狀態。
10. 副指令。

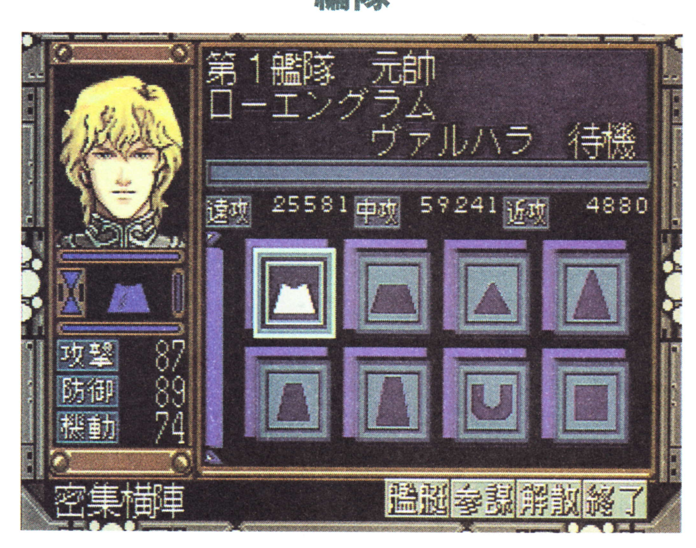
艦隊情報畫面的看法



1. 司令官之名字、官階、艦隊編號及旗艦之名字。
2. 艦隊現時採用之隊形。
3. 艦隊現有之艦艇數目。
4. 損壞狀態中之艦艇數目。
5. 艦艇數目之上限。

6. 艦隊之補給狀態。
7. 艦隊所消耗之補給值。
8. 艦隊能力，會隨着司令官與參謀之組合、艦艇之組合以及隊形而出現變化。
9. 變換值。即艦隊在戰鬥中改變陣形之速度，最快之數值為1。

STEP 2.1
編隊

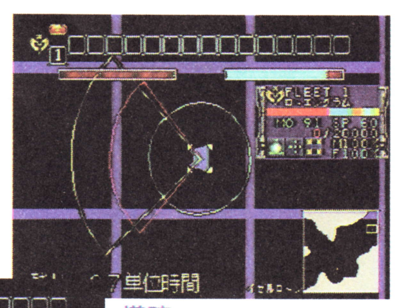


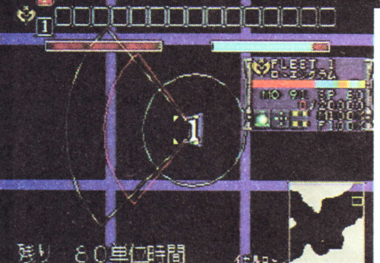
在「艦隊情報」的畫面中若選編成後會再出現四個選項，其中「編隊」是用來選擇艦隊在出戰時會採用那種隊形來戰鬥（這和數支艦隊共同作戰時所選的隊形不同，是個別艦隊所採用的編隊方法），可選擇的8種隊形各有不同的優點和缺點，而在可攻擊範圍方面亦有所不同。在附表之中，我們會刊出各隊形的攻範圍讓大家參考，同時亦會對每種隊形的用途作出評價。

8種可選用之隊形

密集橫陣

常用之隊形之一，優點是攻擊力大，但移動力很低，不太適宜進行需要機動性之戰法。



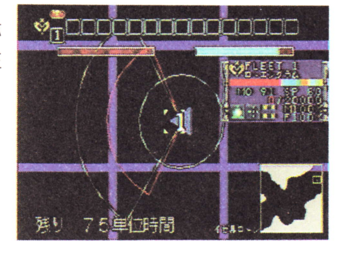


橫陣

攻擊範圍和密集橫陣一樣，但攻擊力就只有密集橫陣時的一半，優點是有很高防禦力及移動力，適合作持久戰時使用。

密集楔陣

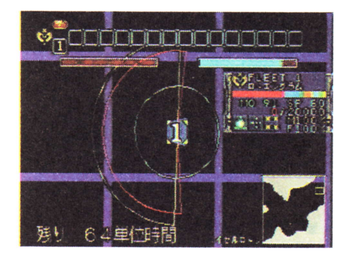
攻擊幅度比橫陣稍大，同時亦強化了近距離戰鬥時的攻擊力，但在移動力及防禦力方面就只屬一般。





楔陣

攻擊幅度和密集楔陣一樣，遠、中距離戰鬥力只有密集楔陣時的一半，但在移動力及防禦力方面都有不錯的能力。

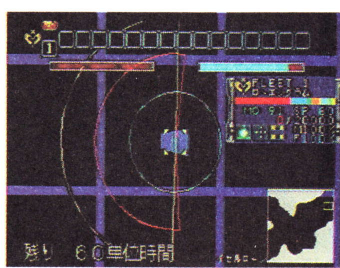


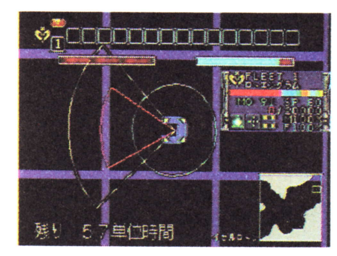
密集縱陣

遠、中距離攻擊力只有楔陣的一半，但近距離攻擊力卻是所有陣營中最高的，加上移動力高，很適合獨立艦隊用作突擊。

縱陣

前方攻擊範圍是8種隊形中最廣闊的，但遠、中距離攻擊力卻是所有隊形中最低的，只有近距離攻擊力較佳。





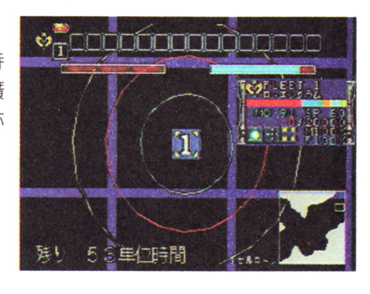


凹陣

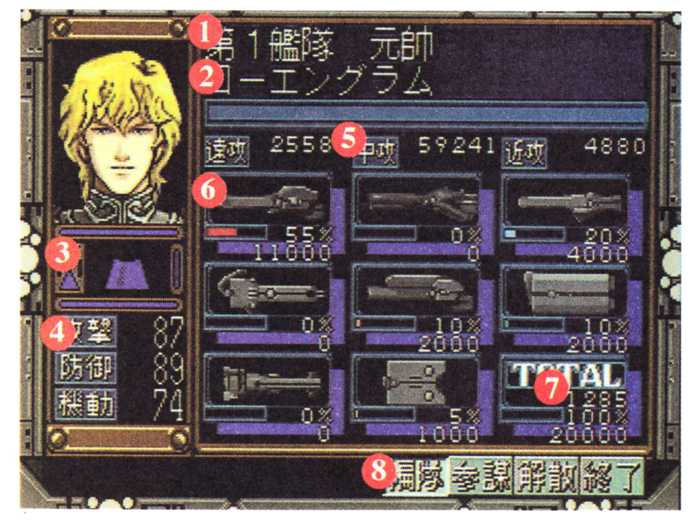
遠、中距離攻擊力最強的隊形，但攻擊範圍極為狹窄，而且移動力及防禦力亦近乎0，一旦受到攻擊便會損耗得很快。

方陣

攻擊力與楔陣相近，最大特色是攻擊範圍由艦隊中心向外擴散，即使敵人從任何角度前來亦可迎擊。



STEP 2.2
艦艇分配



在「編隊」選項中選擇「艦艇」的話，便會進入這個艦艇分配的畫面中，除了戰艦或高速戰艦最少要有1%數目外，各位可在這裏自由改變艦隊中各艦種的所佔比率。雖然合計的百份率不能超過100%，但即使不足100%亦一樣是可以出戰的，至於在增減百份率時，十字掣的上下是用來作每10%的增減，而左右則是作每1%增減的。

艦艇編制畫面的看法

1. 艦隊司令官名字。
2. 已設定的艦艇百分比棒狀圖。
3. 艦隊之隊形。
4. 艦隊之各項能力值。
5. 艦隊整體在各種距離時之攻擊力。
6. 各種艦艇現時在艦隊中所佔之比率及實際之艦艇數目。
7. 總合結算。從上起分別為總消耗補給值、總艦艇數百分比及總艦艇數目。
8. 編成指令選項。

各種艦艇之用途一覽

戰艦

最基本的艦種，在各種距離都有一定的攻擊力，防禦力亦很足夠。

高速戰艦

簡單來說即是有巡洋艦級移動力的戰艦，但消耗的補給值較多，其中值得留意的是帝國的高速戰艦在遠距離攻擊方面是很強的。

巡洋艦

費用相宜，速度高，遠距離的攻擊力可及得上戰艦的程度，但中距離攻擊力及防禦力都偏低。

驅逐艦

最便宜的戰鬥用艦艇，但防禦力卻低得很，值得留意的是帝國軍與同盟的驅逐艇在能力上是剛好相反的，帝國的驅逐艇擅長近身戰，但同盟的驅逐艦由於安裝了光子魚雷，所以較適合作遠距離戰鬥。

戰鬥艇母艦

簡單來說即是航空母艦。利用艦載機，在近距離戰鬥有極大威力，即使中距離戰鬥亦不會比戰艦差太遠，但造價就稍為昂貴，而且會拖低了整支艦隊的移動力。

補給艦

另一種相當昂貴的艦種。毫無戰鬥力及防禦力，但可減輕移動時所消耗的補給值。

揚陸艦

在正常的艦隊戰中沒有攻擊力（甚至會拖低艦隊的攻擊力），只會在對要塞戰中發揮其威力，加上防禦力極低，所以在估計不會有要塞戰時不妨除去這艦種。

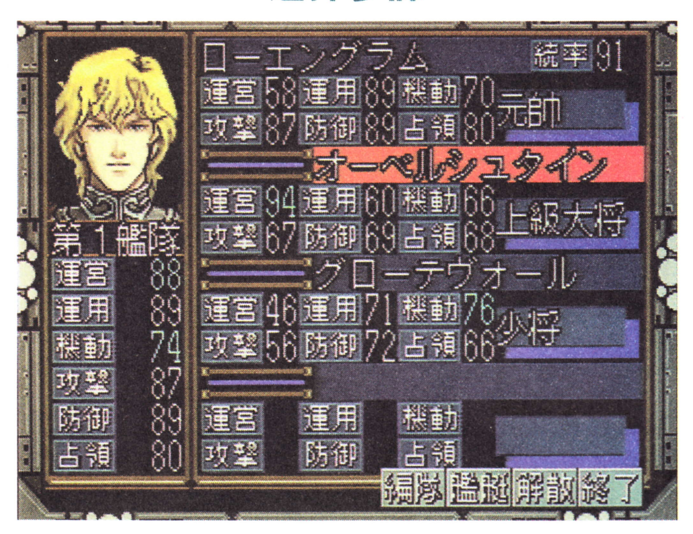
工作艦

另一種毫無戰鬥能力的艦種，但可在戰略回合中修理艦隊在戰術回合中受損的艦艇，不過若艦隊是撤退的話便不能修理。

艦艇性能差別一覽表

	帝國軍						同盟軍					
	價值	速度	防禦	長攻	中攻	短攻	價值	速度	防禦	長攻	中攻	短攻
戰艦	65	70	80	70	90	30	60	80	70	80	100	40
高速戰艦	80	90	70	100	70	30	100	100	70	80	100	40
巡航艦	35	90	30	70	50	20	25	100	20	60	30	20
驅逐艦	15	90	5	10	30	40	15	100	10	50	20	10
戰鬥艇母艦	100	70	50	50	70	90	90	80	100	60	80	100
揚陸艦	10	50	5	0	0	0	10	60	5	0	0	0
補給艦	100	50	1	0	0	0	100	50	1	0	0	0
工作艦	30	50	2	0	0	0	30	60	2	0	0	0

STEP 2.3
選擇參謀



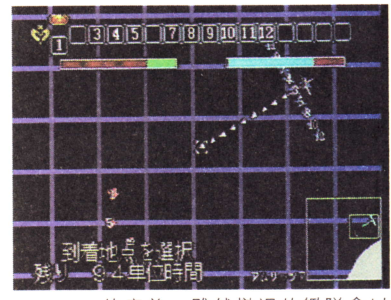
人是不可能在每一方面都十全十美的，大部份司令官都會有某些方面的缺點，於是便有任命參謀的必要。在每支艦隊中，你都可以任命最多三名參謀以輔助現時的司令官，若參謀有某些能力是比現有司令官優勝的話，該司令官對艦隊整體的能力值便會有一定的提升，不過因為軍隊中的派別關係，有時候數值稍低的人當參謀反而會比一些數值較高的人更能輔助艦隊司令官。

STEP 3
開始行動

將艦隊編好了之後，跟着便可看機會派艦隊出戰了。決定艦隊行動的指令，同樣是設在「艦隊情報」的畫面，其中「移動」是最基本的行動方法，當你在銀河地圖上以游標指到目的地後，電腦基本上是會替你選一條最快的路來走的，不過你亦可在經過途中星系時按A掣來設定迂迴路線的（最多可設置4個迂迴點）。

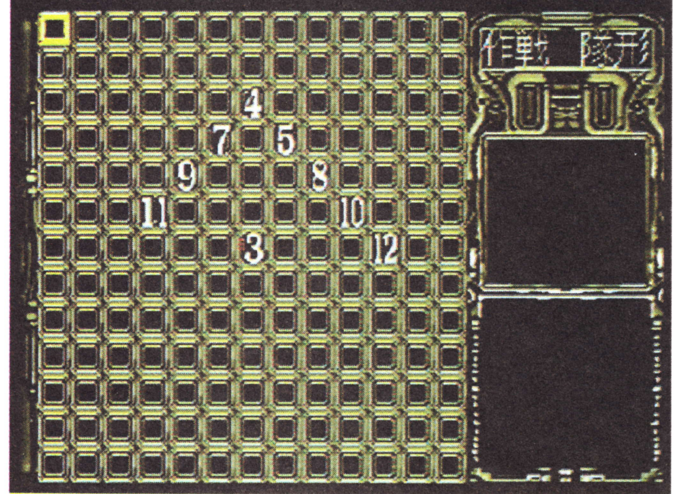
這種移動方法的特點是每到一個星球後必定會將補給狀態回復至100%才繼續移動，雖然到戰鬥時可以有較佳狀態，但消耗的移動日數也會很大。

若選擇「急行」的話，艦隊便會每日經過一星系的速度進軍，但因為途中沒有補給，到與敵軍交戰時，戰鬥力可能會降低了不少，不過若是在敵星系中進軍時，由於不能補給，所以是只能以急行的方法來進軍的。



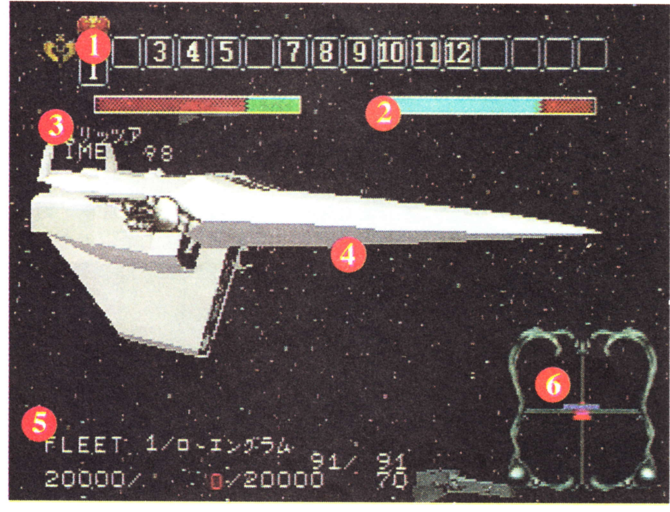
當艦隊到達你所指定的進軍地點後，便會自動進入「待機」的狀態。這時候艦隊會同時回復補給狀態，但除非是在首都星待機，否則是要每回合消耗補給值的。至於最後的「歸還」則有着撤退的意義，雖然撤退的艦隊會以最短距離趕回首都星，途中亦不會消耗補給值，但一選了這指令後，在回到首都星之前是不能再更改其他作戰的，所以必須小心才可。

STEP 4.1
戰鬥　設定隊形



在戰略部份時，若有己方艦隊和敵方艦隊在同一星系相遇的話，那便會進入戰術部份之中，在表示該戰役發生地點及發生日期的畫面後，會出現一個決定作戰隊形的畫面。除非你只有一支艦隊參加戰鬥，否則也是有必要設定一下的。按A掣會順序出現一些基本的一字大陣、錘形陣，但若是你想設定特定的艦隊在指定的位置時，亦可以利用游標和C掣來自由調配。這作戰隊形是可以在戰鬥進行中更改的，但當戰鬥持續一天以上時，第二天的戰鬥在開始前是會省掉這部份的。

STEP 4.2
戰鬥　3D 映像畫面



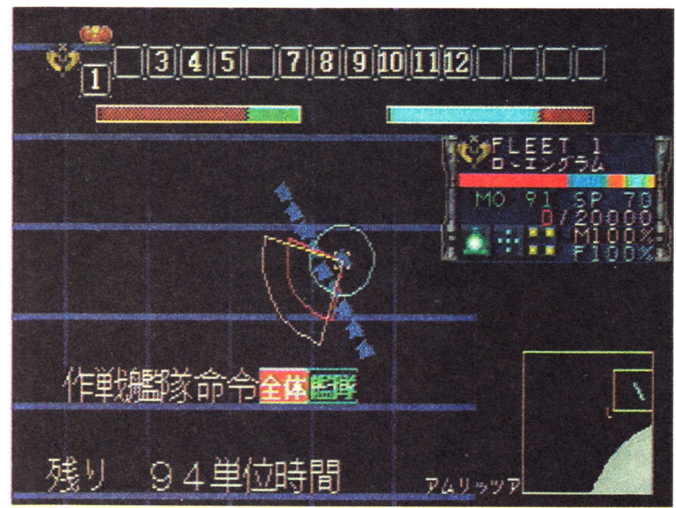
當戰鬥開始後，首先會進入一個3D畫面，各位可利用方向掣移動視點，X、Y掣將映像放大縮小，L、R掣切換同盟、帝國艦隊的顯示，以及用Z掣回到標準狀態。若同一陣營有超過一支艦隊在戰場上的話，則可用A掣配合方向掣來變更所看的艦隊。

以迫力來說，這3D畫面確實令這遊戲有別於以往的電腦版作品，但亦會消耗你不少時間，總之，看夠了便按C掣回到戰術部份的核心「星系映像畫面」吧。

3D 映像畫面的看法

1. 艦隊編號。
2. 艦隊士氣。左方代表同盟、右方代表帝國。
3. 星系名稱與剩餘之戰鬥時間。
4. 艦隊映像。
5. 艦隊情報。從左上起分別代表艦隊編號、艦隊司令官名稱、艦隊士氣與上限、現存艦艇數、損壞艦艇數目、艦艇數目上限。
6. 以艦隊為中心的縮小地圖，這裏經常也會是以艦隊的前進方向作為上方的。

STEP 4.3
戰鬥　星系映像畫面



雖然或會較為單調，但這2D的星系畫面就勝在清楚易明，令玩者能輕易掌握戰場上的變化。當你將游標指向艦隊，那麼便會按該艦隊的性質而出現不同的選項。若那是總司令官所在的艦隊（即戰場上擁有最高官階的司令官），則可選擇對整支艦隊所作的「移動」、「攻擊」、「隊形」或「撤退」指令，其中「攻擊」可再細分為「攻擊許可」、「停止」及「標的」，「標的」是指針對某一特定艦隊攻擊，而「撤退」則是全面脫離戰區，撤退的所需時間會按全艦隊整體的能力來決定，而一旦選擇這指令後，該艦隊即使回到戰略部份時仍是會當作是執行了「撤退」作戰直至回到首都星為止的。

選擇一般艦隊時主要會增加了「分離」的指令，選擇這指令後，該艦隊會獨立行動（艦隊的顏色會變淺來方便確認），以便用來進行前後夾擊等戰術。至於選擇這些獨立行動中的艦隊時，則可利用「合流」指令加入戰鬥中的主力部隊中。

在移動方面，當你選擇了「移動」這指令後，首先要決定作通常移動還是平行移動，通常移動是先將艦頭回轉至艦隊移動方向才開始移動，而平行移動則是不改變艦隊的方向來移動，雖然這種移動方法在戰鬥中較為安全，但在速度方面是及不上通常移動的。

以游標決定了移動的目的地後，跟着便是用十字掣決定艦隊到達目的地之後的面對方向，最後只要再調節前進軌跡的話，那麼便能正式起程了。

基本上，只要你將敵方的艦隊全數擊退，便算是將該星系佔領成功，但若是星系中是設有軍事要塞的話，便要連這要塞亦同時攻下才可，軍事要塞的基本武裝是360度砲塔，但「伊捷倫」及「禿鷹之城」這兩個要塞則更設有一枚強力的主砲，這主砲會在戰鬥進行中不斷補充能量，雖然不足100%亦一樣可以開砲，但100%時發砲的威力的確是會強了一截的。



帝國・同盟提督能力值一覽表

《銀河英雄傳説》的動畫版只在香港播映過第一部（第一期），因此某些人物是沒有譯名的。而本能力值一覽表則會以小説版的名字為主，若該人物有動畫版譯名的話，則會以括號來表示。

帝國

名字	中譯	初期官階	統率力	運營力	運用力	攻擊力	防禦力	機動力	佔領力
アイゼナッハ	艾齊納哈	中將	76	49	78	79	79	61	74
アイヘンドルフ	艾亨道夫	准將	56	50	75	79	66	70	66
アルトリンゲン	亞特林肯	准將	61	63	70	44	50	41	38
アンスバッハ	安森巴哈	准將	53	84	71	63	57	59	48
ヴァーゲンザイル	華根賽爾	少將	68	51	71	54	57	65	56
ヴェーラー	維拉	准將	43	74	33	43	55	60	39
エーレンベルグ	艾倫博克	元帥	47	90	31	34	28	70	27
オーベルシュタイン	奧貝斯坦（奧培爾）	少將	48	96	38	43	45	51	47
オフレッサー	奧夫雷沙	上級大將	30	20	17	25	23	18	91
カルナップ	卡爾納普	少將	59	32	69	77	61	82	53
キルヒアイス	吉爾菲艾斯（基斯）	中將	90	71	90	84	83	70	81
クナップシュタイン	克納普斯坦	准將	70	64	72	65	77	64	67
クラーゼン	克拉傑	元帥	47	86	38	30	40	27	30
グリューネマン	格留尼曼	少將	69	61	63	53	57	64	61
グリルパルツァー	格利魯帕爾茲	准將	63	62	74	67	64	81	57
グレーブナー	格雷布納	少將	44	77	26	33	31	52	34
グローテヴォール	克羅第瓦魯	准將	67	39	68	49	68	72	60
ケスラー	克斯拉（開史拉）	少將	77	76	77	72	68	54	76
ケンプ	坎普（逝布）	中將	82	41	80	86	76	81	88
ザウケン	曹肯	准將	58	59	60	47	72	69	55
シャウテン	山德斯	准將	35	81	30	28	34	28	38
シュターデン	斯特汀（舒大田）	大將	40	83	74	71	56	57	39
シュタインホフ	斯坦赫夫	元帥	52	85	39	42	46	46	42
シュタインメッツ	舒坦梅茲	准將	70	83	83	78	80	66	47
シュトライト	修特萊	准將	46	87	32	39	32	40	39
シュトラウス	修姆德	少將	34	73	27	36	37	26	24
ジンツァー	錦茲	准將	71	47	64	77	75	84	44
ゼークト	傑克特	大將	71	45	73	74	77	62	51
ゾンネンフェルス	宋年菲爾斯	准將	41	78	30	41	38	32	36
ゾンバルト	宋巴爾特	准將	51	48	61	45	65	71	70
ディッケル	狄克爾	少將	42	82	35	37	56	55	40
ディッタースドルフ	狄塔斯多夫	准將	29	75	28	38	41	45	40
トゥルナイゼン	特奈傑	准將	55	57	69	75	57	79	64
ドロイゼン	德洛伊傑	少將	69	34	72	76	63	78	67
ナイセバッハ	奈西巴哈	少將	38	83	23	32	30	34	31
バイエルライン	拜耶爾藍	少將	75	55	67	78	59	83	49
パトリッケン	派特利肯	准將	54	52	62	48	60	74	58
ハルバーシュタット	哈爾巴休泰德	少將	51	53	63	73	74	74	65
ビッテンフェルト	畢典菲爾特	中將	74	31	76	91	54	77	71
ビューロー	皮羅	准將	73	60	63	67	78	66	74
ヒルデスハイム	希德斯哈姆	中將	31	22	20	51	29	34	41
ファーレンハイト	法倫海特（費倫凱特）	中將	78	38	79	85	67	82	75
フーセネガー	費賽尼亞	少將	45	79	48	29	43	37	35
ブクステフーデ	布克斯提夫德	准將	36	80	29	31	33	30	36
ブラウヒッチ	布拉斯契	准將	64	70	73	74	63	66	50
ブラウンシュヴァイク	布朗胥百克	元帥	28	26	18	43	35	33	46
フレーゲル	菲列格爾	中將	23	23	19	40	27	26	39
ブレンターノ	布連塔諾	少將	33	71	22	25	44	25	62
ベルゲングリューン	貝爾肯格林	大佐	50	85	58	35	48	58	77
ホフマイスター	何夫麥斯塔	准將	60	33	59	82	55	85	67
ホルツバウアー	荷爾茲拜亞	准將	32	69	25	23	39	22	59
ミッターマイヤー	米達麥亞	中將	88	54	87	88	79	91	76
ミュッケンベルガー	繆肯貝爾加	元帥	81	43	75	57	58	63	72
ミュラー	繆拉	少將	80	36	85	70	91	68	82
メックリンガー	梅克林格	中將	67	89	81	71	62	62	48
メルカッツ	梅爾卡茲（麥科）	上級大將	85	46	88	84	90	76	84
モルト	摩特	少將	49	72	23	37	52	23	63
ライブル	萊博爾	准將	37	82	43	30	32	30	37
ランズベルク	蘭斯貝爾克	中將	19	27	15	20	20	20	23
リッテンハイム	立典亥姆（李天海）	上級大將	24	24	21	46	30	25	50
ルッツ	魯茲（陸著）	中將	79	30	82	83	82	83	86
レフォルト	列佛爾特	少將	39	84	24	27	26	35	37
レンネンカンプ	連內肯普	中將	76	67	84	73	81	63	73
ロイエンタール	羅嚴塔爾（羅延格）	中將	86	68	91	80	84	73	81
ローエングラム	羅嚴克拉姆（賴恩）	元帥	91	58	89	87	89	70	80
ワーレン	瓦列（華倫）	中將	83	40	86	81	86	80	79

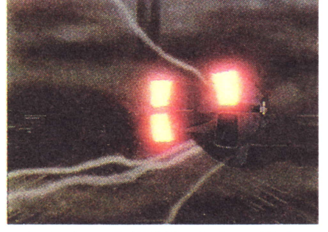
同盟

名字	中譯	初期官階	統率力	運營力	運用力	攻擊力	防禦力	機動力	佔領力
アッテンボロー	亞典波羅	大佐	69	38	83	77	76	84	48
アップルトン	阿普頓	中將	76	60	72	73	70	69	72
アラルコン	亞拉肯	少將	60	36	69	87	60	77	69
アル・サレム	亞爾・沙列姆（歐西倫）	中將	77	76	70	79	81	68	76
ウランフ	伍蘭夫（烏爾夫）	中將	82	45	79	86	71	72	77
キャゼルヌ	卡介倫（許捷文）	少將	49	91	27	32	35	23	35
グエン	阮文紹	少將	67	42	68	90	52	87	63
クブルスリー	庫布斯里	中將	66	73	74	70	73	66	59
D・グリーンヒル	格林希爾	大將	65	89	39	39	51	43	37
F・グリーンヒル	菲列特利加	中尉	20	75	20	23	29	30	26
クルスチアン	克里思齊	大佐	43	23	22	24	20	23	57
コーネフ	高尼夫（哥尼夫）	中將	45	82	34	31	35	29	40
コナリー	可那利	少將	39	83	33	35	43	50	42
ザーニアル	沙尼亞	准將	58	39	60	81	69	72	65
シェーンコップ	先寇布	大佐	28	29	29	30	30	26	90
シトレ	西德尼	元帥	83	70	55	67	85	64	58
ストークス	史托克斯	少將	41	78	44	37	55	37	41
チェン	陳	少將	52	80	43	38	49	48	45
ドーソン	德森	大將	32	84	31	29	39	30	39
パエッタ	派特	中將	72	57	73	76	72	70	61
バグダッシュ	巴格達胥	中佐	22	21	23	26	23	19	51
パトリチェフ	帕特里契夫	大佐	52	85	75	41	55	71	64
ビュコック	比克古	中將	86	39	84	78	87	66	70
ファイフェル	法菲爾	中佐	33	74	37	40	47	75	43
フィッシャー	費雪	准將	57	52	91	51	50	90	56
ブロンズ	布隆茲	中將	34	76	30	25	27	21	43
ベイ	貝依	大佐	30	28	26	22	22	22	68
ホーウッド	赫伍得	中將	78	59	68	75	79	70	75
ボロディン	波羅汀	中將	79	40	81	80	78	76	74
マスカーニ		准將	49	55	48	55	46	65	30
マリネッティ	馬里涅汀	准將	51	50	46	60	66	71	57
マリノ	馬利諾	大佐	57	45	86	82	69	78	60
ムライ	姆萊	准將	51	88	41	37	58	41	46
ヤン	楊威利（羅昆力）	少將	90	22	87	88	90	60	80
ルグランジュ	魯格拉布	中將	75	53	80	80	74	67	73
ルフェーブル	路菲普	中將	73	30	63	74	65	65	79
ロックウェル	洛克維爾	大將	31	87	30	36	44	33	36
ロボス	羅波斯（洛普士）	元帥	84	58	71	71	83	67	66

帝國軍踏上征服銀河之路

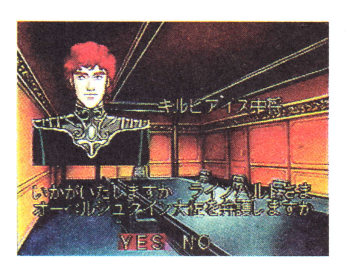
在這次攻略的最後，我們會以遊戲中所發生的各種事件串連出選用帝國軍來玩時的故事發展，其中在出現選項的時候，這攻略是會盡量照原作來進行的。

伊捷倫要塞被奪



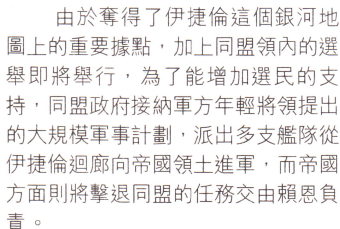
由於羅昆力少將所策劃的潛入作戰，銀河帝國一直以來據守着的伊捷倫要塞被同盟軍奪去了，駐留艦隊司令官傑克特雖然馬上率領艦隊反攻，但就反被伊捷倫的主砲「雷神之鎚」重創，過了幾天，及時從艦隊中逃脫的奧培爾大佐前往賴恩的元帥府，表明自己是很憎恨金寶王朝的，賴恩最後被他説服，答應替他辯護（在畫面中選 YES），於是當帝國最高級的三名長官因伊捷倫的事想引咎辭職時，賴恩在皇帝佛里杜利IV世面前替三長官辯護，結果成功從貴族手上「買」下了奧培爾來當參謀。

雖然宰相李天寧叫皇帝應多加提防賴恩，但佛里杜利 IV 世就似乎已明白到金寶王朝是終會有一天倒下的……

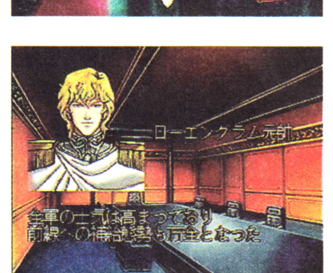




亞謀利星域會戰



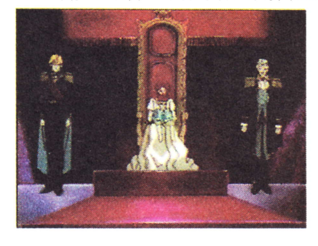
由於奪得了伊捷倫這個銀河地圖上的重要據點，加上同盟領內的選舉即將舉行，為了能增加選民的支持，同盟政府接納軍方年輕將領提出的大規模軍事計劃，派出多支艦隊從伊捷倫迴廊向帝國領土進軍，而帝國方面則將擊退同盟的任務交由賴恩負責。

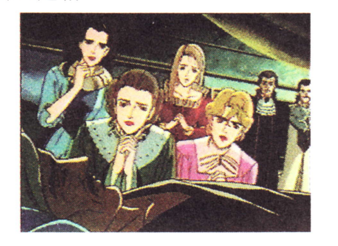


賴恩採用奧培爾所提出的建議，採用穩守不攻的策略(在遊戲中則可設置接近 10 支艦隊在主星負責防守，由於停在主星不會消耗補給值，而且 10 支艦隊組成的大部隊是近乎不可能輸的，於是便可趁這段時間讓同盟消耗國力)，當準備好一切後才開始反擊，在亞謀利星域大敗同盟艦隊。

皇帝病逝、貴族勢力抬頭

正當亞謀利星域會戰剛好結束時，首都星卻傳來了皇帝佛里杜利IV世病逝的消息，賴恩趕回首都後，與李天寧候爵合力將一名有皇帝血統的小孩捧了成為新一任的皇帝，賴恩亦趁着這機會任命了基斯成為宇宙艦隊副司令官，而奧培爾則當上總參謀長之職。

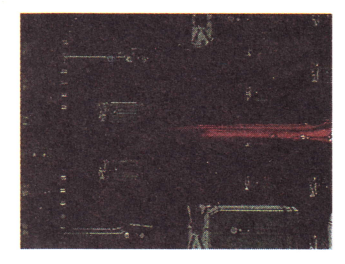




另有目的之停火協議

由於預計貴族們很快便會有所行動而發生內戰，於是賴恩採用奧培爾的策略，與當年艾爾法斯星域會戰中俘虜過來的林池少將見面，以帝國提督的官職為餌，要他回到同盟引發內戰，林池覺得自己已是所有人眼中的卑鄙小人，於是便答應了這交易。

過了一段時間後，帝國向同盟提出了交換戰俘的建議，在雙方交換



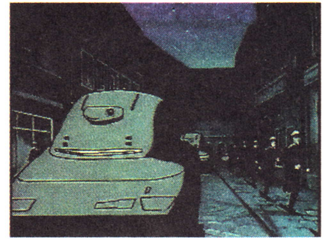


200 萬名戰俘的同時，賴恩亦成功將林池送到了同盟的國境內……

立布修達聯合軍之戰

貴族們終於有所行動了。數千名貴族簽成立布修達條約，多位軍隊中的成員亦同樣轉到貴族軍的陣營中，但因為修特萊准將暗殺賴恩的計劃沒有被批準，結果數天後貴族軍與正規軍之間發生了武力衝突，大部份貴族都離開了帝都前往「禿鷹之城」要塞，賴恩則趁機派兵佔領了首





都內的重要機關，掌握了帝國的最高權力，令內戰全面化起來。

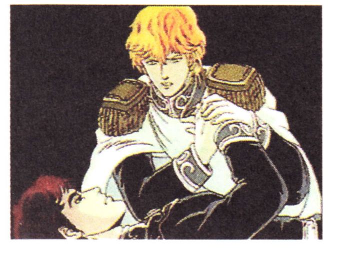
這時除了首都星等4個星球外，帝國的領地有大部份都落入了貴族軍的手上，不過同盟方面亦同時因為內戰而沒有能力向你進攻，所以是可安心地戰鬥的。這時要注意的是所有艦隊都會變成初期狀態，你必須重新編成艦隊才可出戰，但即使出戰亦最多只能出動8支艦隊，補給值方面亦相當有限，幸好貴族軍除了麥科將軍外便幾乎都是廢物，所以用 4 支艦隊為一組分頭出戰亦不會有問題的。

當賴恩旗下的艦隊接近貴族軍的根據地時，貴族軍的盟主布朗胥百克向附近的一個星球進行了核彈攻擊，奧培爾認為這情景可有助降低貴族軍的形象，於是便叫賴恩坐視不理，雖然這行動在這次戰役中得到了預期的效果，但卻令他日後的霸業蒙上了污點……

基斯之死

打敗布朗胥百克後，他亦知道自己不可能再活下去，但他亦不願意被賴恩奪得銀河帝國，於是他臨死前拜託部下安森巴哈為他報仇。

由於奧培爾認為賴恩沒必要培育 NO.2 人物在身邊，於是便叫賴恩取消基斯的一些特權，不料帶着布朗胥百克屍體來到賴恩面前的安森巴哈原來將武器藏了在布朗胥百克的



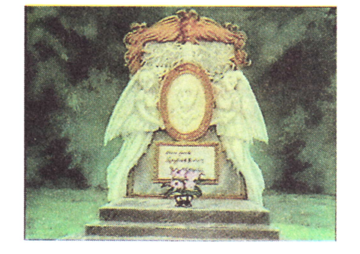


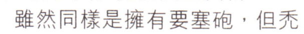
屍體內，沒有武器在手的基斯為了保護賴恩而死，而安森巴哈雖然未能殺死賴恩，但他亦自知已取去賴恩的一半，於是亦服毒自殺了。

賴恩對於基斯的死顯得非常傷心和激動，不過奧培爾卻想到可將這事件嫁禍給現任宰相李天寧，賴恩終於當上帝國宰相了。

對於死去了的基斯，賴恩追封了所有帝國的最高職銜給他，但在他的墓碑上，賴恩卻只寫着一句「我的朋友」……







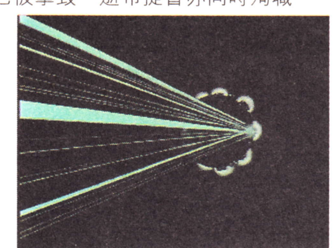
要塞對要塞



在內戰平息了一段日子後，帝國的技術人員向賴恩提出利用禿鷹之城裝上推進引擎與伊捷倫要塞決一高下的提意，當你答應了執行這計劃後80日，禿鷹之城便會完成了所需的改裝，前往與伊捷倫要塞決戰。

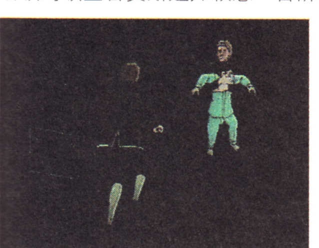
雖然同樣是擁有要塞砲，但禿鷹之城不論在攻擊力或是防禦力方面均是比伊捷倫為弱的，要取勝可說是近乎不可能（所以亦大可不派艦隊前往支援），當禿鷹之城的防禦力降至0之後，負責這次戰鬥的逝布提督本想以禿鷹之城撞向伊捷倫來個同歸於盡，但在還未來得及之前便已被擊毀，逝布提督亦同時殉職。





皇帝拐帶事件

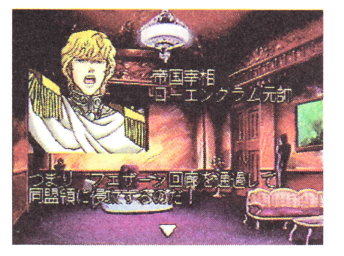
正當帝國與同盟之間有一段日子沒有大規模的軍事衝突時，費沙自治領的領主魯賓斯通知賴恩，告訴他立布修達軍的殘黨正計劃綁架現時的皇帝，賴恩覺得可以加以利用，於是便先和奧培爾選定了下任皇位繼承人——一個還只有數個月大的嬰兒。



由於賴恩有意讓這件事成功，所以貴族們很容易便將皇帝綁架了，他們帶着皇帝逃亡到自由惑星同盟，並與議長杜奕尼簽下協議，共同對抗賴恩的政權，而賴恩利用這機會，正式向同盟以及貴族們建立的銀河帝國正統政府宣戰。

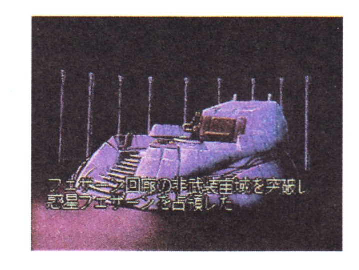
諸神之黃昏

當賴恩做好了一切準備後，終於向將領們宣佈其作戰策略，他決定通過一向中立的費沙自治領，向同盟發動大規模的攻勢，更將這次作戰命名為「諸神之黃昏」。



由這時開始，帝國軍會得到一大筆額外的補給值，而且亦可以向費沙進攻了，賴恩雖然亦明白到同盟唯一的取勝方法是在戰場上將他擊倒，但他仍是不想留在後方，他決定親率艦隊繼續攻勢。

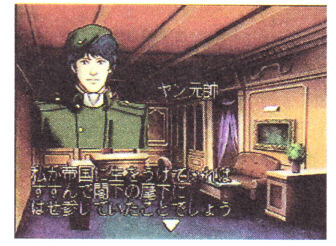




佔領凱寧仙



在諸神之黃昏作戰開始後，雖說可較有把握攻進同盟的領地，但因為艦隊沒可能在途中補充損失了的艦隻，所以仍是不可大意的，而且當你動用了所有可出動的艦隊後，每天也要用二千以上的補給值來維持，進軍太慢是很危險的，在這裏不妨分成兩支艦隊在帝國領土中進軍，而在確定駐守伊捷倫的敵艦隊撤去之前，最好能留下兩支艦隊在亞謀利星域以防萬一。





當成功攻佔了同盟的首都凱寧仙後，同盟政府終於宣佈無條件投降，而賴恩亦得以和一直以來的勁敵羅昆力見面，他雖然邀請羅昆力成為他的部下，但就被羅昆力婉拒了。

獲勝後的賴恩，將同盟收為帝國的屬國，而他在回到帝國首都後，便正式登基成為皇帝，開始了新銀河帝國的歷史。



同盟軍攻略小貼士

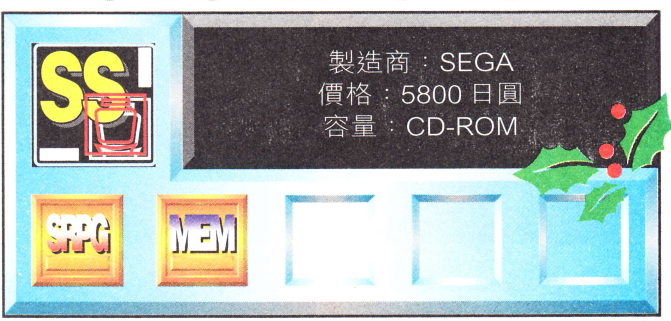
雖然今次的攻略未能將同盟軍的部份亦同時送上，但在這裏有一個關於同盟軍攻略的小貼士，希望會對各位有所幫助。

當使用同盟來玩的時候，主要的問題是資金不足，而為了防範帝國向伊捷倫攻進，經常也要有艦隊長駐在伊捷倫，令補給值難以提高，但若是各位在一開始時將羅昆力調回首都的話，便可用數個月時間來儲起補給值，而且只要你來儲夠了之後派羅昆力的第13艦隊獨自前往伊捷倫的話，仍是會發生佔領要塞的事件的。

不過，若是各位太遲開始進攻的話，到內戰開始時是會馬上GAMEOVER的，這一點必須注意。



攻略最終回
RIGLORD SAGA 2



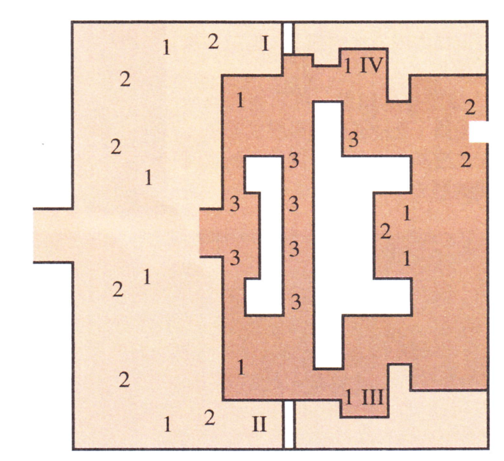
緊張、刺激的最終回，美悠及拉斯迪等人的命運將會是……

上回提要

美悠等人渡過了大地之呼叫的橋之後，便到達了拉斯迪的母國，女王之國(クィーンズランド)，在途中，會見到母東方之森林地帶及一個山洞，(編者按：尼古羅大陸的那方也有一個名叫「西方之森林」的地方，但由於到故事的後期才需要這兩個地方，故此在往後的故事才會作出這兩地方的攻略。)但是，山洞的入口是鎖着的，在無計可施之下，美悠等人往鄰近的可魯比村(コルベ)。在那俚收集情報時，得知女王之國的首都，女王之心(クィーンズハート)被卡達魯軍佔領，於是拉斯迪便極力催促同伴們去拯救女王之心，他們魯比村裝備好以後，便全速趕往女王之心，可是，當他們到達女王之心後，已知為時已晚，因為在村口已有卡達魯的士兵守衛着，之後他們在村口附近的地方，看到被破壞的尼古羅戰役英雄雕像，再到另一邊的告示板，得知拉斯迪的父母，亞撒王及亞稣謝王后(アーサー王、エソーゼ王妃)已被卡達魯軍處死，拉斯迪當然傷心欲絕，並且絕對不原諒卡達魯軍的所作所為，美悠趁機安慰一下拉斯迪，接着，他們在村的各間民居內收集情報，並且在其中一間民居中獲得了光之呪文(ライトワード)，在村中裝備好了之後，便準備向拉古羅斯塔進發，在出發之前先在村中央的愛之泉(愛の泉)得知此泉的來源後，便出發往拉古羅斯塔。

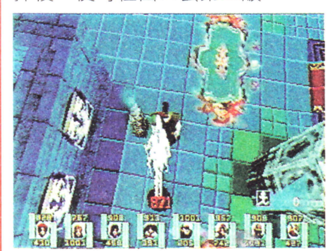
他們在塔前準備好心情之後，便一口氣衝進拉古羅斯塔。

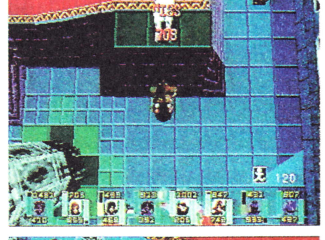
拉古羅斯塔之戰——第一層

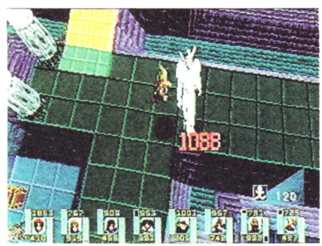


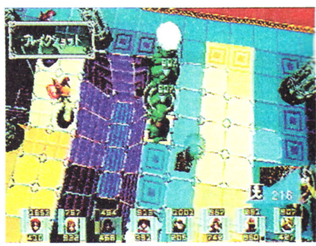
攻略重點

這版有兩款新出的敵人，高級巫女及重裝兵。高級巫女有強大抗魔力，用任何魔法也不會扣到她的體力，故此對付她必須使用物理攻擊，例如：弓箭、大炮及用刀斬之類；至於重裝兵，他們的裝備多，移動力低，可是攻擊及防禦力可不少，用物理攻擊雖然也可扣他體力，但始終威力也不及使用魔法攻擊，因此對付他們最好使用魔法攻擊。這版，最好先分成兩隊去攻擊兩側的敵人並取得寶物，在攻擊地面敵人時，最好也利用一些遠程攻擊去打倒站在第一層的敵人。將兩個寶物取得後，再將所有隊員集合到上第一層的斜路，然後分成兩批分別沿着路旁進攻，而需要行離二層敵人較遠的路邊，最好在每一分隊中有一位可幫同伴補充體力的人，當進攻至一定的時候，第二層的強弓兵及第三層的敵人便會被你引了下來，之後再一起大舉殲滅。取得第三層的寶物之後，便要往第四層的出口，在第三層與第四層的通道時，第四層的重裝兵會向隊中的人發炮，因此最好在通道處派遣可使用遠程攻擊的人「打頭炮」，將兩隻重裝兵及剩下的巫女解決掉後，便可往出口去第二版。









本版出現的人

1.重裝兵　2.高級巫女(ハイウィッチ)　3.強弓兵

可取得的寶物

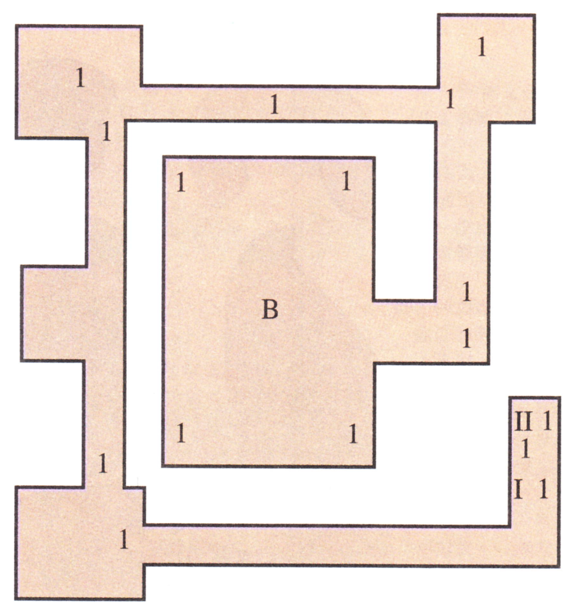
I.神聖的戒指(聖なる指輪)　II.地之奧美書(地の奥義書)　III.高貴的手袋(高貴な手袋)　IV.神力之結晶(マナの結晶)

過了此版之後，便可到拉古羅斯塔的第二層，在那裏看見七人委員和拉古羅在對話，後來，七人委員會得知美悠等人已進攻至塔頂的入口，於是，七人委員會便相繼梢失，並剩下拉古羅斯，還命令他要收拾美悠等人，於是美悠等人便開始向塔頂進攻。

拉古羅斯塔之戰——第二層

攻略重略

首先這一版的起點並不是塔的下方，而是大約中間位置(以看地形的高低差來分)，在塔的下方有兩個寶箱，因此，進攻的方式有兩個，一是先派一至四位同伴去先取寶箱，剩下的人則按兵不動；二是一隊人去取寶箱，而另一隊人則向上進攻，當進攻至轉90度角的斜路的中段時，頂層的弓兵



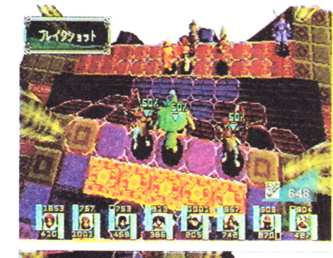
及拉古羅斯便會被你引了過來接近隊伍，並且會用高低差攻擊，在那裏可以使用白浪及薺菜的弓箭攻擊，但絕對不要使用任何長距離的魔法攻擊，為甚麼不可使用？由於拉古羅斯是擅長於魔法的防禦，所以用任何的魔法攻擊也不能傷他，但相對來説，他對於物理攻擊的防禦是很低的。在那地是不能久留的，所以不可以用遠程物理攻擊的同伴就該繼續向上進攻，當然要剩下一位可以作補給的同伴來幫助還在原地作遠程攻擊的同伴。當進攻至接近頂點的出入口時，拉古羅斯便會被你引了過來，之後便盡量集體一起使用近距離攻擊，當然還在下方的同伴便要走上來「幫拖」。如有在上方同伴的體力已扣了大約剩下一半時，便需要作體力補給，經過一輪耐力戰後，拉古羅斯便會被擊倒。

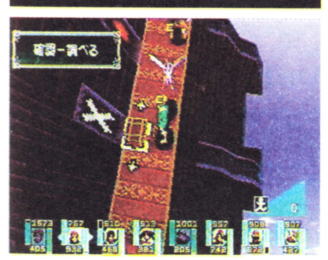
本版出現的敵人

1.弓兵　　2.拉古羅斯(ラグロス)

當打倒拉古羅斯後，他會説出7人委員會的目的。7人委員會的目的就是利用在幽玄之森林(幽玄の森)內被封印着的次元之門(次元の扉)，到一個名叫加加魯蘭(カカルクラン)的異空世界，在那裏去取得混亂之力(カオスの力)，要控制那些力就必須要有一件叫加魯文柯(ガルマンオーブ)的東西，而有關該東西的資料則在亞妮古特利亞大圖書館，並且知道安就的父親有幫助研究此事，安就聽到之後自然大吃一驚。自己的父親竟然是令到世界混亂的人。拉古羅斯消失了之後，有一隻精靈突然走了出來，那隻精靈名叫露娜(ルウナ)，是幽玄之森林的守護員，她告知美悠7人委員會正往幽玄之森林並想將次元之門的封印打開，要求美悠等人去阻止7人委員會的行為，可是去幽玄之森林是一定要使用會飛的運輸工具才能到達，剛巧伊古知號又因為還未修理而不能飛行，於是露娜給美悠一條可使用轉移結界的鎖匙(ゲートキー)，那條鎖不單是轉移結界的鎖匙，而且也是可魯比村西南方，古代遺跡山洞的門匙，於是他們回到村作補給及收集情報後便向古代遺跡進發，到了古代遺跡時，鷹眼説他的弟弟可能在裏面，希望美悠能夠盡力救他出來，美悠當然答應，於是便一口氣衝進古代遺跡山洞。

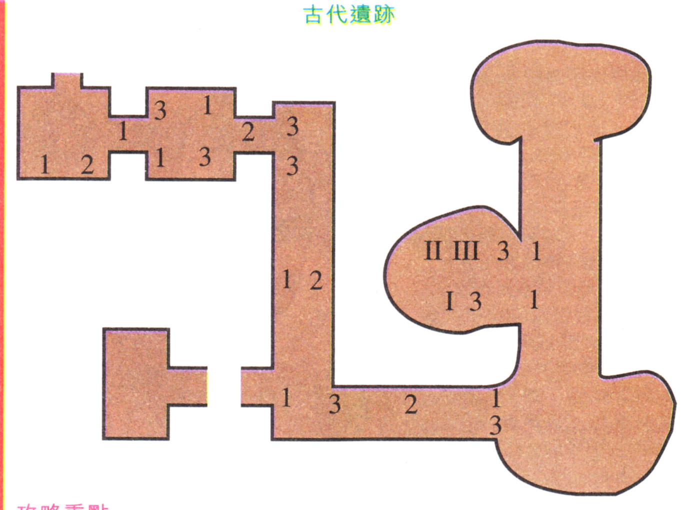








古代遺跡



攻略重點

這版的敵人是新出的，計有沙人、屍道士及死亡蝙蝠，要別留意沙人及死亡蝙蝠，用魔法攻擊他們可以説是沒有任反應的。一定要用物理攻擊才會有效。版面戰法該採用穩打穩札，逐步進逼的戰法，當敵人被你引了過來以後，使用集中火力方式攻擊。

本版出現的敵人

1.沙人(サンドマン)　2.屍道士　　3.死亡蝙蝠(デスバット)

可取得的寶物

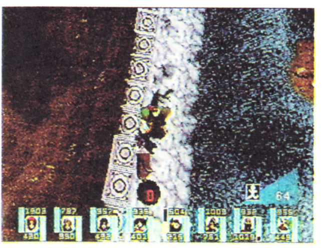
I.鐵拳(鉄拳) II.巫術道具(ネクロノミコン)　　III.破魔之弓(破魔の弓)

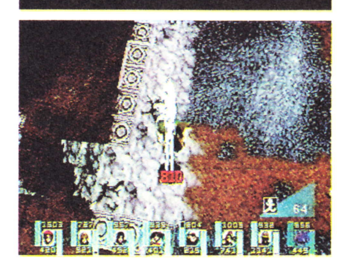
開了出洞內的門之後，便會看見被困的人及鷹眼的弟弟，獵鷹(ファルコ)，兩兄弟相認當然開心，之後鷹眼便叫美悠將事情一五一十的告訴給獵鷹聽，他聽了之後便決定幫助美悠去修理伊古知號，順道可以看看失存之久的珍貴飛行工具。記着，在臨走之前先要去取虛空刀及隱身蓑衣之灰(虚空刀、隠れ蓑の灰)。

之後，美悠等人連同獵鷹到達伊古知號的墜機現場，經獵鷹查看之後便説伊古知號還可以修理，但需要兩件道具，孔雀石及箭石(マラカイト、アローストーン)，從獵鷹的口中得知亞妮古特利亞大圖書館藏有有關孔雀石的資料，於是各人便回到拉古羅斯塔用那裏的轉移結界傳送到卡達魯大陸的7人委員會之塔，之後再到圖書館的地下圖書室找資料，在那裏的資料中亦得知有關箭石的資料，可以在古娜比狄村的村長取得，於是各人便向地下通道出發，當進入地下通道後，便發覺在版面的中間多了一個島，島上有一個寶箱，接着著鷹眼便去取那個寶箱，原來內裏就是孔雀石，取得孔雀石後便繼續向古娜比狄村進發，進了村後找到了村長，從他口中得知在尼古羅大陸東北方的沙姆沙島(サムサ島)有發掘箭石的礦坑被廢棄，但是又沒有飛行交通工具可到達那裏，後來想起了可以坐船到沙姆沙島，於於是各人便回到尼古羅大陸港口鎮奧特馬，在那裏找到了地亞理，美悠要求地亞理能夠載他們一程到沙姆沙島，地亞理當然一口答應，到了沙姆沙島後，便往島上去找尋那個廢棄礦坑。









沙姆沙島之戰

攻略重點

這版出場的敵人也是全部新出的，要小心那些地獄蜥蜴人，他們會使用隱身法，一定要用魔法才能打倒他們。進軍方法是首先是將隊伍後面的兩隻敵人消滅，然後再向前進攻，那些會飛的龍最好用會飛的同伴及可長距離攻擊的同伴去對付，II、III號寶箱也是最好用飛行的同伴去取得。在各人過對岸時，最好在橋邊的一段平路上去一個小小的平地。接着，那些在瀑布前的五條龍，則先引他們下來，之後再逐隻打倒，之後再將可飛行的同伴飛到瀑布前的島，打倒剩下的兩隻地獄蜥蜴及取得寶箱後，任何一位飛到瀑布中間的洞穴出入口便算完成此版。

本版出現的敵人

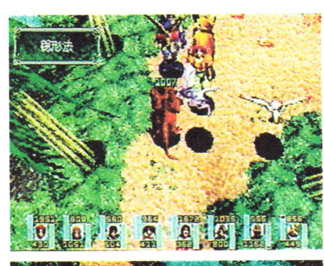
1.使徒　2.地獄蜥蜴（ヘルリザード）
3.弧光龍（アークドラゴン）

可取得的寶物

I.炎之裙（炎のドレス）　II.夢幻刀
III.黑暗盔甲（ナイツアーマー）

進入了洞穴後，去調查一下那件大件的紫色岩石便可取得箭石，另外在洞內還可取得黑暗之劍及降魔刀（ダークソード、降魔刀），之後便乘船回去，在回程途中，地亞理看見了箭石後便問問美悠會它來做甚麼，美悠説出了原因後，地亞理便急不及希望能夠看到伊古知號一面，美悠説不但可以見它一面，而且讓她來控伊古知號，地亞理當然開心到不得了，還全速返回奧特馬。回到奧特馬後，美悠等人便出村到伊古知號的出事地點，經過一輪修理後，伊古知號終於能夠再次使用，他們試飛後降落在尼古羅大陸的高地上，突然又來了一次大地震，很幸運沒有人受傷，之後，美悠等人再次上船，向幽玄之森林推進，在上船之前，獵鷹給美悠一件道具名叫風之紀念章（風のメダリオン），它可以隨時叫伊古知號出來運送同伴。請在此地先SAVE一次，到達幽玄之森林的次元之門後，次元之門的守護員露娜便會再次出現，她説盡了力也阻不了7人委員會進入次元之門，於是美悠等人便決定入內追擊7人委員會，在進入之前，露娜説當你們進入以後，為免魔獸走出來，會將門關上，不能再次出來，即是話，不是生，就是死，還有，次有參與戰鬥的人會留在外面，之後，他們便會送行，並祝福他們無論如何也要勝利。接着便再給另一階段的戰鬥。









次元通道之戰

攻略重點

到了此版又有另一批新的敵人出場，蒼蠅人及惡魂（ファイア、スピリット），蒼蠅人因為有多隻手可用，所以近距離及對空戰均非常強勁，對付他們最好用遠距離攻擊方法：惡魂則只可用魔法攻擊來對付。在開始版面時，首先是將旁邊的兩條龍引過來然後將之擊倒，接着，將可以使用遠離大範圍攻擊人行至崖邊（記著要看清楚那裏的地形），然後再使用此攻擊將對岸的所有敵人擊倒，再搬運同伴到對岸，之後，全體向有兩個寶箱的島進發，在崖邊集合以後，就先引靠近隊伍的敵人過來並將其擊倒，然後再強行將一位防禦力較強的同伴運至對岸並將島上的敵人擊倒，在那位同伴作攻擊行動的同時，將其他的同伴也運過對岸，之後用同伴將出現敵人的結界封着，再去取島上的寶箱，如果在自軍的附近有龍飛來的話，就必須盡快擊倒，否則便有大患。之後，再將剩下的人移動至對着隔鄰島的崖邊，並非「牛角形飽」的那個，再利用引敵人、遠程攻擊





及強行闖進該島後，封着出現敵人的結界後，再派人到出口處便可完成該版。最後要提一點的，就是不可以讓敵人打下會飛的同伴，就算打下了吧要盡快給他/她復活，否則，全部被打下的話便怎也過不了這版，到時話再LOAD過一次重玩啦！

本版出現的敵人

1.蒼蠅人（ファイア）　2.惡魂（スピリット）
3.地獄龍（ヘルドラゴン）　X.出現敵人的結界

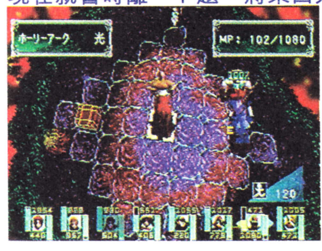
可取得的寶物

I.神力之結晶 II.黑暗之呪文（ブラックワード） III.虛空刀
IV.餓鬼玉

編者按：過了次元通道後請先SAVE一次，因為往後需要連續玩3版，如果在進入下一版之前不作SAVE的話，在輸了後便必須從次元通道那一版玩起。

過了次元通道之後，便看見往混亂祭壇通道及兩條水晶柱，而紅色的是可以到東方森林地帶，青綠色的是可以到西方森林地帶，如果玩者認為自軍的補助道具存量不夠的話，可以經此兩個地帶回村買道具。

現在就暫時離一下題，將東西方森林地帶的攻略教給玩者。





西方及東方森林地帶之戰

攻略重點

這兩版中，那些亞札尼魯當被你引了過來之後便集中火力向牠攻擊，其他的敵人只要逐步進逼地擊倒便可，只要其中一人能夠到達水晶柱的位置，經調查後便可離開此版。

此兩版出現人敵人（兩版面的敵人是一樣的）

西方森林地帶

1.蜥蜴人　2.亞札尼魯　3.蛇人

東方森林地帶

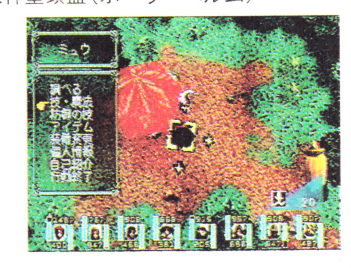
1.蜥蜴人　2.蛇人　3.亞札尼魯

可取得的寶物

西方森林地帶

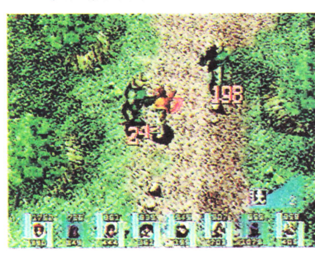
I.命之藥　II.黑暗呪文　III.神聖頭盔（ホーリーヘルム）





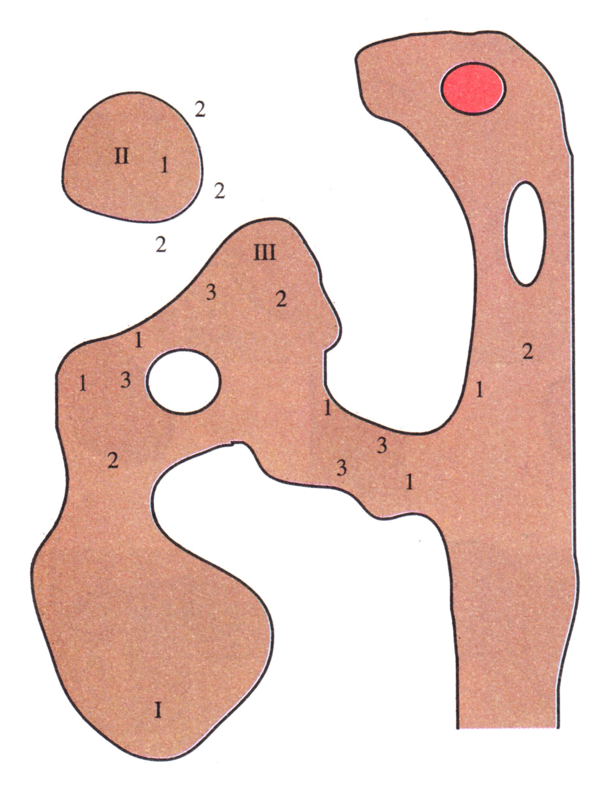
東方森林地帶

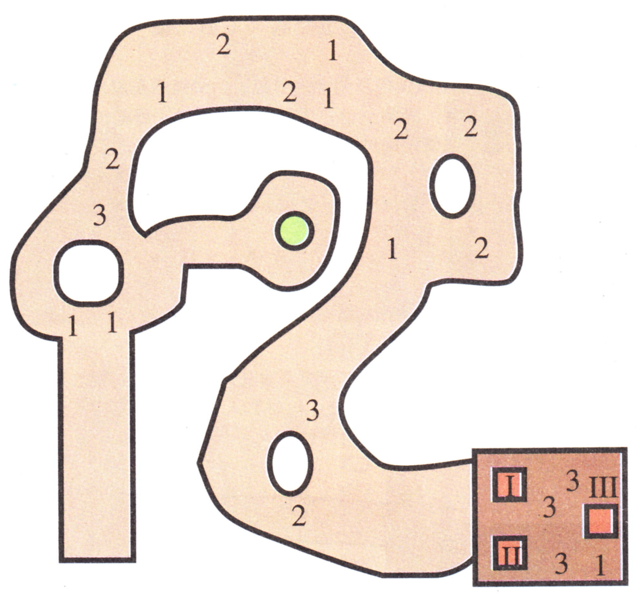
I.魔法防護（マジックガート）II.奇跡之石　III.流星破刀





再次回到正題，美悠等人過了次元通道後，便繼續追縱7人委員會的行縱而往混亂祭壇。





往混亂祭壇道之戰——第一戰

攻略重點

此版由於只有一條路可行，所以不會太過麻煩，唯一要注意是新出的敵人，棍手，我們只可用物理攻擊來攻擊他們，魔法攻擊幾乎是沒用的。當自軍進攻至接近大平地的出入口時，那些棍手會用長離攻擊來的攻擊自軍，當然自軍也該用長距離作反擊，將敵人逐隻擊倒及取了寶物後，便可以行進入口往下一版。

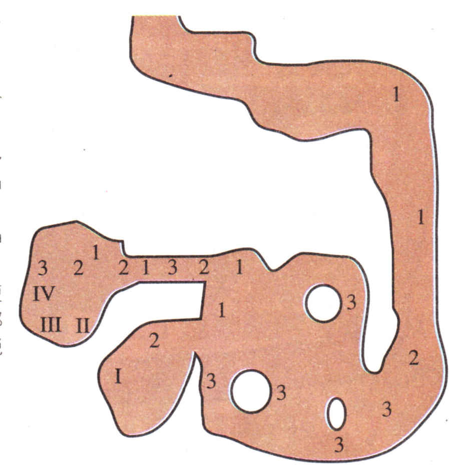
本版出現敵人

1.地獄龍　2.蒼蠅人　3.棍手（ビリーヴァー）

可取得的寶物

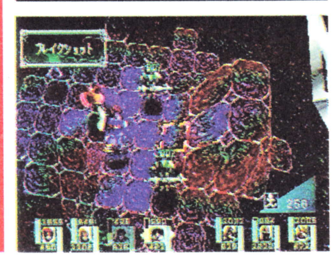
I.黑暗護盾（ブラックシールド）
II.魔王之弓（ルシファーボウ）III.神之劍（ディバンドリート）　IV.神速之鞋（神速のクツ）

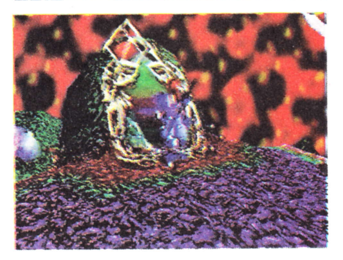
進入了出入口便立刻開始第二版，那塊混亂結晶狂妄地説











往混亂祭壇之道之戰——第二戰

攻略重點

這一版是運用特殊魔法技巧及耐性的考驗，由於這版是沒有任何通道可以直達下方的結晶祭壇，版圖上也只是看到一個個像小島般的平地，因此要使用全員飛行魔法或使用地形改變的方法，如使用地形改變的方法難免會有人從山上滾下來受傷，到時候便用補給魔法，之後再慢慢進逼，本版的目的是將版圖內的怪獸全部消滅，之後，出口便會在結晶的後面出現。

本版出現的敵人

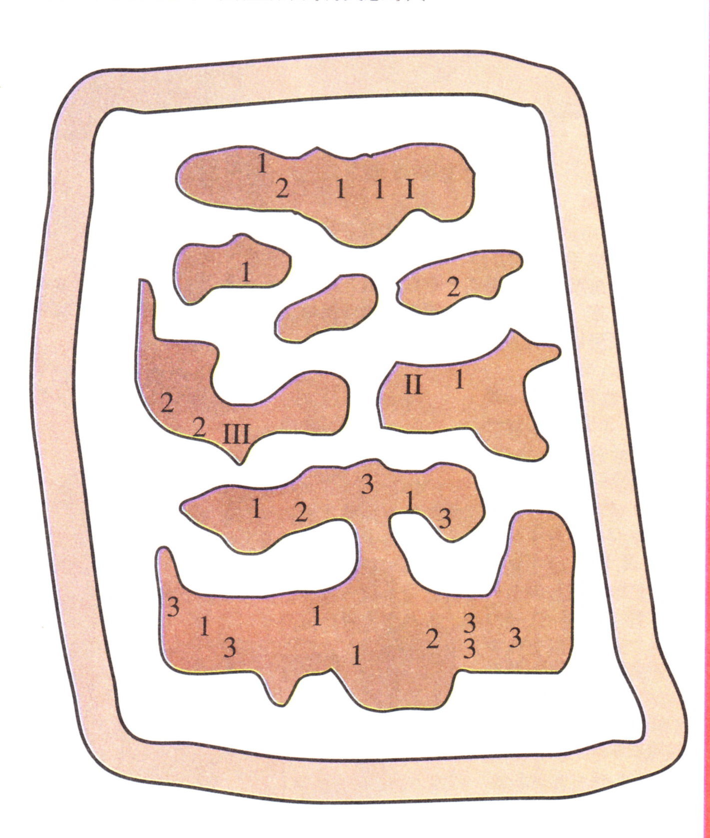
1.地獄龍　2.棍手　3.溴化人（プロフィット）

可取得的寶物

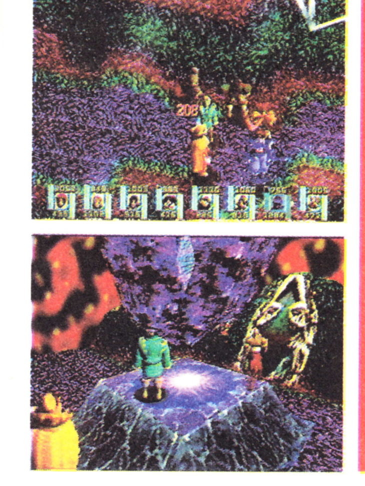
I.天文防護（アストラルガート）　II.聖龍刀（聖竜刀）

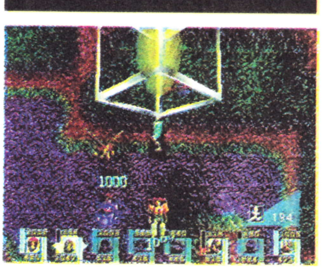
III.神聖祭衣（神聖なる衣）

進入出口後，在混亂祭壇看到7人委員會正準備進行進入異世界加加魯蘭的儀式，可是正當有一人進入之後，美悠等人亦趕到，於是7人委員會的其中六人便各變出一隻怪獸來對付美悠等人。









混亂祭壇之戰

攻略重點

這版的敵人的體力強得有點兒可怕，但大家不用慌張，只要用固定的方法便可輕易擊倒。首先是將所有隊員集合在一起，在最前頭的一位最好是能夠使用地形改變的人，之後全體再步步進逼，當正前方的兩隻天文人被引了過來以後，便全體節行一格，接着再用地形上升將兩隻怪獸推落深谷，之後再集中火力，逐隻擊倒，打倒頭兩隻以後，只派一人去引餘下的四隻敵人過來，當然要逐隻逐隻引過來，之後再用剛才提到的方法將剩下的四隻打倒。

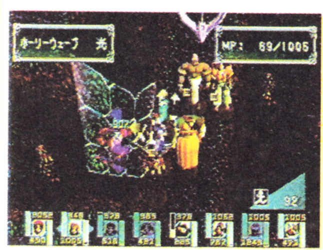
本版出現的敵人

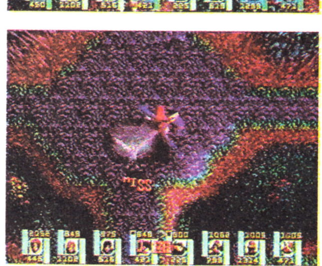
1.天文怪獸（アストラル）

打倒了那六隻怪獸之後，各人認為要破壞令到世界混亂的魔法球，那剩下的一人就是7人委員會的首領，之後又想記拉古羅斯曾說過7人委員會的調查魔法石的人是安就的父親，亦即是亞妮古特利亞大圖書館的館長，於

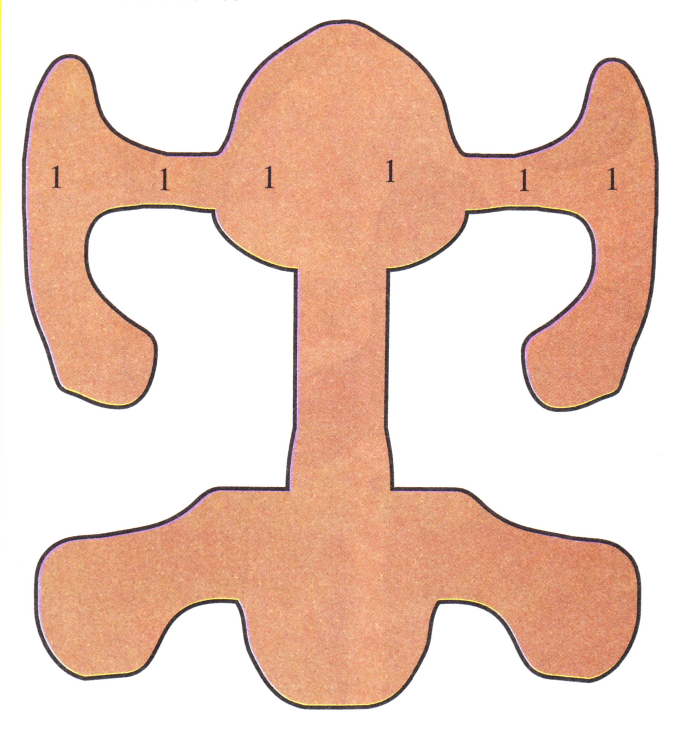








是各人便立刻趕往那裏調查，在大圖書館的地下通道處，看見了館長，他為了令世界混亂的事而感到內疚，還想投溶岩自盡，但安就想阻止他也阻止不了，眼見父親這樣的死去當然非常傷心，之後突然天地搖動，原來7人委員會的壞意念已控制了魔法球，他們想藉此來消滅世界，於是美悠等人便進入魔法球作最後一戰。



魔法球戰場之戰

攻略重點

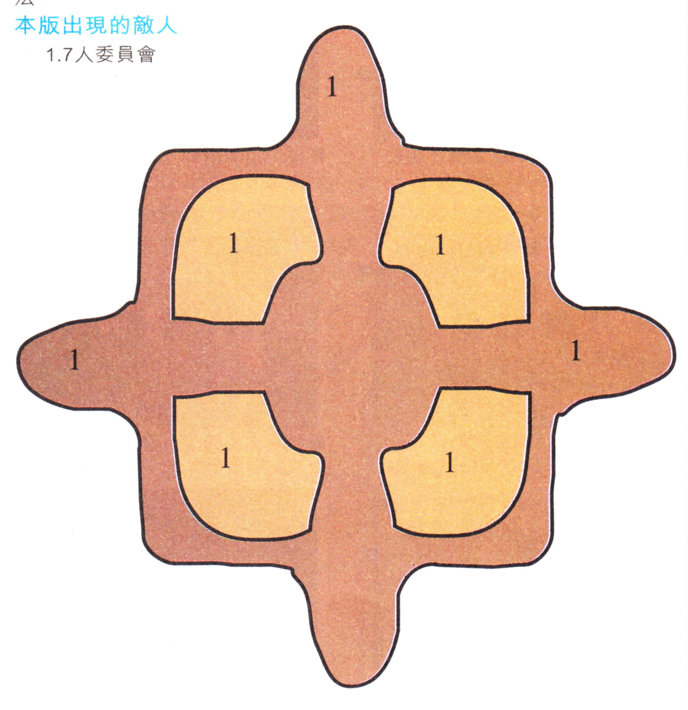


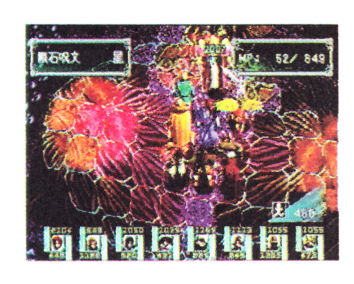
這版開始時，各人均在版面的中間位置，被7人委員會包圍着，但各位請看清楚地形，在版面的其中一個凸出的位置是沒有任何敵人佔據着的，我們大可利用那處，首先將全部隊移動至該處，然後排好隊形，接着再進行總攻擊。有一點要提的，在每一次移動後各人最好使用防禦技中的魔法障罩，因為7人委員會的攻擊大多使用魔法，所以這樣做的話可減少或沒有任何損傷。還有，在入戰場之前，最好先將屬於「闇」的武器解除，換上其他的裝備，否則，「打打下」突然死去也不知怎麼一回事。首先將最接近隊伍的7人委員會其中2人消滅，之後再列好陣式及補給好了以後，便派出一人去引來剩下的五人，記着，全體無論是移動的人及不移動的人在引7人委員會過來的時候，均最好使用魔法障罩保護自己，免受傷害，在每次引了1隻敵人過來後，便全體作集中火力式攻擊，通常每一個敵人均需要2至3個TURN才能消滅，如果在TURN內被敵人攻擊，在下一個TURN便要立刻用全體補給體力的魔法。



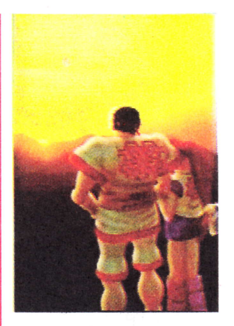
本版出現的敵人

1.7人委員會





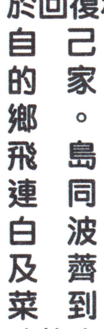








將7人委員會消滅後，魔法球亦隨之而爆炸，世界終於回復和平，而各人亦返回自己的家鄉。飛島連同白波及薺菜到忍者村，過着你爭我吵的生活；加梅爾返回加梅爾村和由加利一起生活；安就則跟隨達達拉到古利加肋去研究大炮火槍；堅則到古娜比狄村再繼續進行魔法修行；鷹眼就和弟弟獵鷹及地亞理駕著伊古知號到世界各地考察；最後，那對由細玩到大的美悠及拉斯迪又怎樣呢？他們二人到了拉迪斯的故鄉，女王之國，由於二人的雙親均已死去，而且尼古羅大陸經過了這一輪的戰役後，已殘破不堪，於是二人便下定決心合力重建尼古羅大陸的風光，並且日久相處生情之下，在女王之心的愛之泉前面進行愛的告白，接著二人便結了婚並誕下了孩子，過着幸福快樂的夫妻生活。







RIGLORD SAGA 2 攻略 完

我們期待著第三集的推出

文：J.J. (36期) & 山寺良牙 (37至39期)



THE KING OF FIGHTERS'96

對戰攻略 第七回

BY: ZAC　鳴謝: COMPUTER PLAZA　鳴謝: ARES/ XICO/ 龍 協力

AD
製造商：SNK
FIG　2P.

拳皇 96 皇者之路 HOW TO 成為拳皇…

日期：1996年11月30日
地點：香港會議展覽中心
選手：葉彥誠（1P位）、羅寶狄（2P位）
所用人物：八神庵/ MATURE/ CLARK（葉彥誠）；八神庵/ 蔡寶奇/ CLARK

圖解拳皇 96 大賽冠軍之戰

葉彥誠 VS 羅寶狄

第一局：八神 庵對八神 庵


■寶狄用蹲下輕腳截了誠仔的前衝驅闇炎，立即後接蹲下輕腳→葵花（2段）


■寶狄衝前屑風→前衝重拳→屑風→前衝重拳→屑風→最後失手


■誠仔跳後，寶狄以為誠仔跳前，出了一下輕焚鬼炎對空


■誠仔出驅闇炎，寶狄用前緊急迴避避過


■寶狄以為誠仔會跳過來，所以出了一下輕焚鬼炎


■誠仔立即跳前攻擊，但被寶狄用站立輕拳截擊


■誠仔大跳跳前超重擊，寶狄同時前緊急迴避閃至誠仔背面。兩人位置對調


■誠仔出驅闇炎，寶狄中跳跳前，着地立即出輕焚鬼炎，誠仔擋了


■誠仔立即衝前出站立重拳，但被寶狄用前緊急迴避閃至背後


■寶狄使出站立重拳→屑風→站立重拳→葵花（2段）→站立重拳


■寶狄立即用中跳跳後，誠仔想反擊


■寶狄立刻前衝出焚鬼炎，先勝第一局（用了 26 秒）

分析：

就第一局而論，寶狄無疑是較誠仔冷靜：一開始，誠仔是想用前衝屑風的（可惜失手，慘變驅闇炎），寶狄立即用蹲下輕腳截擊，再駁蹲下輕腳→葵花2段。這時已將誠仔打至版邊。誠仔想用蹲下輕腳誘敵，但寶狄竟在誠仔收腳時殺到，使出屑風→前衝重拳→屑風→前……這「無限連招」（可惜失手）。而寶狄又在「出唔切昇」的時候（出完昇收招時）以站立輕拳截了對手的跳前攻擊。在誠仔擋了寶狄的焚鬼炎後，本是反擊的好機會；而誠仔的選擇是正確的（站立重拳→屑風這「二擇連招」）。只可惜，寶狄卻以前緊急迴避閃至其背後，將形勢逆轉。而寶狄使出站立重拳→屑風→站立重拳→葵花（2段）→站立重拳之後立即後跳，亦是明智的：這會使對手的反擊落空，亦會使對手一呆（因通常的「正常八神庵用家」會在最後的站立重拳後便在對手着地時立即再出屑風），而這一着是寶狄此局致勝的關鍵。

第二局：MATURE對八神 庵



■寶狄跳前輕腳攻擊，誠仔擋後寶狄用前緊急迴避，但誠仔用站立超重擊將其轟走



■誠仔行前郁一郁，令寶狄一起身便昇，誠仔便用站立超重擊轟走寶狄



■寶狄走過來用前緊急迴避，誠仔立即行後兩步，再用站立超重擊轟走佢



■誠仔小跳跳前，寶狄想用垂直跳輕腳截擊（但位置不合）誠仔又用站立超重擊



■寶狄被擊暈！但誠仔猶疑，反被寶狄的援護攻擊打中



■寶狄「順手」出一個驅闇炎後接琴月•陰，誠仔一起身中火，但幸好擋了琴月•陰



■寶狄跳前攻擊，但被誠仔的空中輕腳截擊



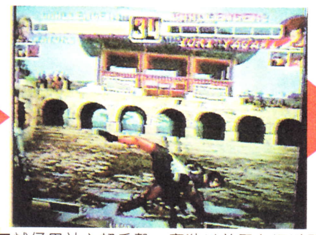
■誠仔出 METAL MASSACRE，寶狄用前緊急迴避閃至背後，兩人位置對調，立即跳走



■寶狄跳前攻擊，但被誠仔的空中超重擊轟走



■寶狄出八稚女，誠仔擋了後用站立超擊將其走。寶狄着地後立即衝前



■誠仔用站立超重擊，寶狄以前緊急迴避閃至背後，使出屑風→前衝站立重拳→屑風→失手（慘變站立重拳→重驅闇炎），誠仔擋了



■寶狄出驅闇炎，誠仔立即跳前用空中超重擊轟中寶狄，勝了一局（用了33秒）

分析：

以今局而論，誠仔對MATURE的攻擊範圍十分熟悉，並可控制雙方的作戰範圍。誠仔在今局十分冷靜，反觀寶狄就有點緊張：先有誠仔「郁一郁」引到寶狄自已「昇天」，再見寶狄在對手沒可能中招的情況下出八稚女「搏一搏」。而誠仔方面，他在對手前緊急迴避時用行後超重擊，是十分「絕」的一招（行後攻擊可使對手不能閃至自己背後，亦可在對手緊急迴避的無敵時間完結時擊中對手）。到此局後期，寶狄雖大勢已去，但仍落力進攻。最後寶狄的屑風得手，但他太緊張，選擇錯誤：如不用屑風→前衝重拳→屑風→前……這風險高（好易失手）的「無限連招」而改為屑風→站立重拳→葵花3段這連招，雖不能打死誠仔的MATURE，但已可將雙方拉成均勢。

第三局：MATURE對蔡寶奇



■雙方拉遠距離，寶狄用重飛翔空裂斬插過來，誠仔跳後避過



■誠仔用站立超重擊→METAL MASSACRE。擋格後寶狄再用重飛翔空裂斬插過來



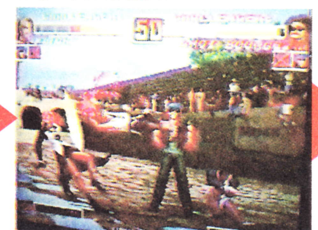
■誠仔想用站立超重擊截擊，但失手，反被插中



■誠仔連出蹲下輕腳，寶狄立即跳後，雙方再次拉遠距離



■寶狄正想出重飛翔空裂斬，但誠仔正跳前攻擊，因而出現「拉版現像」，寶狄出不到招



■寶狄再出重飛翔空裂斬，誠仔正起跳，慘被插中



■寶狄用方向轉換（←+任何掣），連插誠仔4下，最後一下追加攻擊卻失手



■誠仔一起出站立重拳自保，但寶狄用飛翔腳在其背面着地，再用蹲下重腳掃跌對手



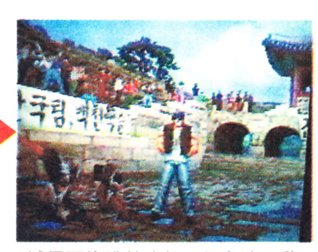
■寶狄用重飛翔空裂斬插了誠仔兩下（誠仔擋了）後用方向轉換走向反方向



■誠仔用 METAL MASSACRE 擊中寶狄，誠仔想用站立輕腳→METAL MASSACRE時，被寶狄的蹲下輕拳截擊。寶狄再不停用站立輕拳封位



■誠仔擋了飛翔腳後已無體力。寶狄蹲下掃腳，誠仔立即跳後



■誠仔不停跳前攻擊，但寶狄不動。誠仔想用站立超重擊，但被寶狄蹲下輕腳截擊，寶狄勝（用了 30 秒）

分析

寶狄的蔡寶奇是「主將」，所以用得好熟。而誠仔方面，因對付蔡寶奇的經驗比較少，所以打得甚為吃力。寶狄的那一下4 HITS飛翔空裂斬，雖然最後一下空中追打失手，但因此招攻擊力大（誠仔中招後體力已是「見紅嘅一半」），已令寶狄穩住陣腳，更打到誠仔亂了。雖然誠仔的METAL MASSACRE擊中寶狄，但之後卻被寶狄的蹲下輕拳截擊，更被寶狄不停用站立輕拳封位。到誠仔擋了寶狄的飛翔腳後，誠仔已經沒有體力了。於是乎，誠仔便不停跳前攻擊，「搏」寶狄跳起。但寶狄已經「闊佬懶理」，並在誠仔着地攻擊時用蹲下輕腳截擊，一腳踢死誠仔隻MATURE。

第四局：CLARK對蔡寶奇



■一開始，雙方拉開距離。誠仔儲氣，寶狄用重飛翔空裂斬插過來，誠仔立即小跳跳後，用空中超重擊將寶狄擊落



■誠仔趁機儲氣，寶狄衝前。誠仔立即跳後



■寶狄跳前攻擊，誠仔在空中擋了



■寶狄一着地便後跳，使誠仔的SUPER ARGENTINE BACK BREAKER變了近距離站立重腳



■寶狄再用重飛翔空裂斬插過來，誠仔立刻用垂直跳超重擊截擊（COUNTER）



■誠仔立即跳前用空中超擊作空中追打，並一着地便儲氣儲至MAX



■寶狄跳過來進攻，誠仔用垂直跳超重擊攻擊，但位置不合，寶狄着地擋了



■誠仔用跳前超重擊，想阻止對手後跳；但寶狄後跳擋了。誠仔一着地便出站立超重擊，但寶狄又擋了



■誠仔後跳，寶狄跳前追擊。誠仔於空中擋了。兩人再跳起



■誠仔在空中擋了飛翔腳，在着地時立即出 SUPER ARGENTINE BACK BREAKER→FLASHING ELBOW



■誠仔想用 VULCAN PUNCH 屈寶狄體力，但寶狄一起身便出真！超絕龍卷真空斬，擊中誠仔



■寶狄想用重飛翔空裂斬，但被誠仔用小跳跳前的空中超重擊截擊。誠仔勝（用了 25 秒）

分析：

因CLARK是誠仔的「主將」，所以今局可以說是「主將對主將」。誠仔很巧妙地利用各種跳躍來配合CLARK的空中超重擊，令對在空中戰中不能主動攻擊，多要死擋。最「正」的是他在截了對手的重飛翔空裂斬（COUNTER）後，他本想用NAPALM SLETCH→FLASHEING ELBOW追擊，可惜失手（他着地出了站立輕拳），但他竟可立即變招，用跳前超重擊來追打，真真「冇嘢講」！但說到尾，寶狄的蔡寶奇也不是弱的：在他中了對手的SUPER ARGENTINE BACK BREAKER→FLASHING ELBOW後，雖「大勢已去」，但他仍在一起身時以超必破了對手的VULCAN PUNCH，引來全場歡呼。至於寶狄輸的原因，除了中了對手的2 HITS超重擊及SUPER ARGENTINE BACK BREAKER這兩招令他「重傷」外，在此局比賽中，他的「FAN屎」太熱情，令他分了心（他曾在比賽中途轉身叫佢哋咪嘈）。所以，他除了輸在戰術外，他的「FAN屎」也要付上部份責任。

第五局：CLARK對CLARK



■一開始，誠仔便儲氣。寶狄衝前，誠仔用中跳跳後，寶狄立即用大跳跳前，再以空中重腳截擊



■一着地，雙方一齊向後跳，暫時拉遠了距離



■兩人一齊向前衝了兩步便停一停。寶狄再衝前，但被誠仔的中跳超重擊擊中



■誠仔立即用中跳超重擊封位。寶狄擋了後，誠仔再用中跳超重擊，寶狄再擋



■誠仔立即跳後，避了寶狄的站立超重擊



■寶狄衝前，但又被誠仔的中跳跳前超重擊轟中



■誠仔用中跳跳前輕腳→蹲下輕腳封位。寶狄擋了後，誠仔便跳走



■寶狄用大跳跳前超重擊，但誠仔蹲下避過，並以蹲下重腳將寶狄掃跌



■誠仔再用中跳跳前輕腳→站立超重擊封位。寶狄擋後，誠仔便跳走。寶狄衝前，但被誠仔的中跳跳前超重擊擊落



■誠仔再用中跳跳前超重擊，但寶狄以閃避避過。誠仔立即跳走



■誠仔衝前，想出SUPER ARGENTINE BACK BREAKER但失手，慘變近距離站立重腳，寶狄擋了



■誠仔立即跳走，兩人停了一停。誠仔再跳前，但被寶狄的跳前重腳截擊



■寶狄用小跳跳前超重擊，誠仔在空中擋了。誠仔跳後，雙方拉遠距離



■雙方衝前，寶狄以為誠仔會跳起，所以出了跳前重腳，這使寶狄跨過了誠仔



■誠仔一轉身便後跳超重擊，擊中仍在空中的寶狄



■寶狄一衝過來，誠仔便以後跳跳走



■誠仔跳前超重擊，寶狄擋了。誠仔跳後。寶狄行前用站立重腳封位



■誠仔以前緊急迴避避過，並想使出SUPER ARGENTINE BACK BREAKER。可惜失手，變了重腳撻



■誠仔跳後，並以空中超重擊擊中寶狄。寶狄用跳前超重擊截了誠仔的跳前攻擊，誠仔一起身便後跳



■寶狄中跳跳前，並在着地時以站立重拳封位，但位置不合，誠仔已跳後。誠仔用大跳跳前超重擊截了正起跳的寶狄，誠仔勝（用了45秒）

分析：

因之前一局寶狄分了心而令「主將」落敗，所以可以説今局寶狄「大勢已去」。整個戰局，寶狄顯得陣腳大亂，令到誠仔有機可乘。論實力，誠仔的CLARK無疑是較寶狄的強，雖然寶狄已努力反抗，但整局卻被誠仔「揿住嚟打」。故此局誠仔勝是應該的。

♀：因今期要搞96冠軍賽的關係，原本今期刊登的「KOF'96特異新聞」（即「神技」等東西），將順延至下期，敬請原諒，亦請留意。

易用的強者 JOE HIGASHI 對戰攻略

人物特點：

速度適中(27人中排第13，僅次於二階堂紅丸)，攻守皆宜。拳腳招方面(包括站立及蹲下拳腳)的攻擊範圍都很遠(蹲下重拳更會向前移少許)，用以封位最好。而他的站立超重擊的攻擊範圍，更是長得離譜(因會向前行一步)，但出得較慢。他的空中超重擊，與ROBERT的很相似：攻擊範圍遠，而且又微微向上踢，在空戰中十分有利。至於理想的戰法都是與對手作中距離戰，並不停地使用拳腳招封位，間中亦可用HURRICAN UPPER或SLASH KICK作突襲，又可用黃金之腳跟來避對手掃腳。如此，你便能控制戰局的了。最後，他和TERRY及ANDY一樣，是有援護攻擊的。




■他的站立重腳及站立超重擊都很長

基本攻擊：

(1) 前衝向對手→
- (a) SLASH KICK
- (b) HURRICAN UPPER
- (c) TIGER KICK(近身)
- (d) 黃金之腳跟
- (e) 爆烈拳→爆烈拳FINISH

(2) 前衝向對手→
- (a) 後緊急迴避→SLASH KICK
- (b) HURRICAN UPPER
- (c) SCREW UPPER

(3) 跳前重拳/ 重腳→站立輕拳/ 站立重拳→爆烈拳/ HURRICAN UPPER/ SLASH KICK/ TIGER KICK/ 黃金之腳跟

(4) (對手在版邊)跳前重拳→站立重拳→輕HURRICAN UPPER→站立輕拳→爆烈拳(11 HITS)→重爆烈拳FINISH(MAX16 HITS)㊟此乃神技

(5) HURRICAN UPPER→SLASH KICK/ 黃金之腳跟→TIGER KICK

分析：

若你衝向對手，如果對手想反擊，那戰法1(a)～(e)便生效。戰法1(a)～(e)能產生截擊作用。而戰法2(a)～(c)會先避開對手的攻擊，然後才反擊。而戰法(3)，則是合共5招幾難出的連招(難度在站立重拳後接必殺技)，其中以第一招(跳前重拳/ 重腳→站立輕拳→爆烈拳)最易出亦最常用。至於戰法(4)，是一招「神技」(又難出，攻擊力又強)。此招一定要對手在版邊才能使用，每一招的出招時間及出招時相方的距離的要求極之嚴格，若有所差錯(難度在於站立重拳駁輕HURRICAN UPPER、HURRICAN UPPER駁站立輕拳及爆烈拳駁重爆烈拳FINISH)，則仍是連招(對手中第一擊後便「擋唔返」)，但畫面上便不會有16HITS的顯示(可能會是RUSH 3 HIT→RUSH 12 HITS)。最後的戰法(5)，是一招十分常用的戰法，在對手擋了HURRICAN UPPER以後，便以SLASH KICK或黃金之腳跟來截擊想擋完反擊的對手，而最後的TIGER KICK則是用來「鋪鑊」用。

招式分析：

HURRICAN UPPER：遠距離飛行道具，JOE會放出一個至兩個旋風(視乎輕或重：輕的有一個，重的有兩個)。因旋風的體積較大，故如出得準，可作對空用。輕的有效範圍約半個畫面，重的因阿JOE會一面行前一面出兩個旋風，所以有效範圍約有一個畫面。中者會倒地。攻擊力：(輕)近距離15；遠距離18/ (重)近距離11＋14；遠距離13＋15



■ HURRICAN UPPER 可對空

爆烈拳：快拳，是阿JOE的固有招式。攻擊力不算大，但勝在易出，可在站立或蹲下輕拳/ 輕腳擊中對手後立即作追加攻擊。輕及重的匀有12 HITS。因出招時阿JOE會向前移，所以有效範圍(輕&重)約有半個畫面。若被擋格，可立即用爆烈拳FINISH來收招。攻擊力：(輕)每HIT 3/ (重)每HIT 4

爆烈拳FINISH：爆烈拳的追加攻擊，在使出爆烈拳後的任何時候都能使出。輕的會用手肘「批」向對手，屬中段攻擊(即不能蹲下擋格)；重的則會伸對手一腳，但出得較慢，最好在爆烈拳第11 HIT擊中時立即出，便能擊中對手的了。最好的用法，是在對手擋了爆烈拳或爆烈拳落空時立即使出(最好用輕的FINISH，因出得快，而且如對手蹲下擋的話便能擊中他)，立即收招，免得露出破綻讓對手有機可乘。攻擊力：(輕&重)8




■在第11 HIT出重爆烈拳FINISH便可連到12 HITS

TIGER KICK：對空技，但多作封位用。出招較慢，但差不多上昇到畫面頂，而且阿JOE更是斜上方昇空，故多在對手一跳便使出來封位。MAX 2 HITS，但如對手站着中招，若他不食足2 HITS，是不會倒地的。攻擊力：(輕)16/ (重)20(以後半數)

SLASH KICK：突進技，JOE會伸直隻腳插向對手，可避過對手掃腳，中者會倒地。輕的有效範圍約四分三個畫面，重的則有約一個畫面。攻擊力：(輕)16/ (重)21



■ SLASH KICK 可避掃腳

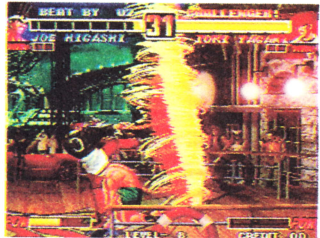
黃金之腳跟：對空技，與TERRY的CRACK SHOT相似。對空能力較TIGER KICK好，而且出招時更可避過對手掃腳，重的更可「跨波」(但只限「地火」)。輕的有效範圍約個畫面，MAX 4 HITS；重的有效範圍約一個畫面，MAX 4 HITS。攻擊力：(輕)14(以後半數)/ (重)17(以後半數)



■用黃金之腳跟避「地火」



SCREW UPPER：超必殺技。JOE會連出兩下上勾拳：第一下會召出一個小火龍卷(此乃第1 HIT)，第二下會扯出一條到畫面頂的火龍卷，而阿JOE更會順勢跳起，然後跪在火龍卷前。出招較慢，而且收招時(跪地時)更是致命傷。不過，如對手在你收招時打你，除非對手掃你腳，否則對手好易在打中你的同時中埋火龍卷(尤其是站立攻擊)。有效範圍約半個畫面。如在MAX時使出，那火龍卷更會向前移動約一個畫面，令對手只得硬擋。攻擊力：第1 HIT 18；第2 HIT 46；遠距離32




■只要掂到風便會中招

見招拆招！

對昇系

若跳過去時手用昇系招式來反擊的話，那便只可用空中重拳、空中重腳或空中超重擊來打昇(前兩者效果較好)。因為即使一齊中招的話，對手是會比你更「傷」的。但要注要的是，打昇要打得準，亦不可太早出招。因為昇系的特點，一是在出招時可「透嘢」，一是在出招時可格開對手的攻擊，所以，打昇最好要對手「起咗昇」才好打。

對突進技

要對付突進技，可用TIGER KICK或SLASH KICK來截擊，但只限中距離。當然，你亦可用超必「透完打」(但很難)。不過，最好用、最實用、最方便、最簡單的方法，便是用站立或蹲下輕拳來截擊，之後更可駁爆烈拳。




■用站立輕拳→爆烈拳對突進技

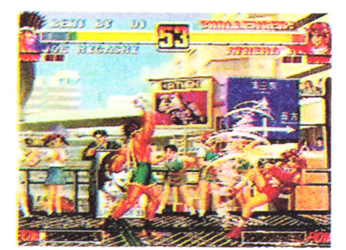
空中戰

因JOE的空中超重擊的攻擊範圍較遠，故可在空中戰中用這招作主打。如你是遲跳的一方，可在一跳起時立即用超重擊/ 輕腳截擊。

防守

若對手使用空中必殺技攻過來，可用TIGER KICK，又或用黃金之腳跟來反擊，其中以後者較好。當然，亦可用垂直跳或跳前的超重擊/ 輕腳與之硬拼。亦可用HURRICAN UPPER來對空。如果對手跳過來攻擊，亦可用上述方法對付之。

對遠程飛行道具

■以重 HURRICAN UPPER 的第一個風消波，第二個吹人

如遇着那些有波放，又到版尾的人物，可在他們放波時，用重HURRICAN UPPER一邊與他們鬥波，一邊拉近雙方的距離(有時，你的第二個風會截了對手的波)。當然，最基本的，就是保持近身戰，廢了他們的「放波功能」。

比較難對付的人物：

八神庵

有波有昇，是很難對付的人物。如他拉遠距離，再不停出驅闇炎的話，那你一是可以跳過去出超重擊或跳前重拳/ 重腳，與他的焚鬼炎鬥轟；又或在他出驅闇炎時立即出黃金之腳跟，出其不意地先跨地火，再用腳跟扑佢個頭。若他在近身時突然出琴月陰，便立即用輕拳截了他，免得被他用連出琴月陰連來屈你，更可在輕拳擊中後時立即駁爆烈拳，增加攻擊力。若你跳過去時他出焚鬼炎來對空，那便用超重擊或空中重拳/ 重腳來與他鬥轟，因為就算一齊中，他都會比你「傷」的。但有一點要絕對提防的是，別讓他埋身，因為若給他埋身的話，他有機會出屑風→重拳→葵花(3段)或(佢喺版邊)屑風→重拳→葵花(2段)→站立重拳→(你着地時)屑風→重拳→葵花(3段)又或屑風→前衝重拳/ 前衝輕腳→屑風→前衝重拳/ 前衝輕腳→屑風→前衝重拳/ 前衝輕腳→屑……這幾招用以返本的連招，所以一定要小心提防。

CLARK

人用的CLARK，最常用的戰法，多是用跳前超重擊→SUPER ARGENTINE BACKBREAKER→FLASHER ELBOW或前衝→SUPER ARGENTINE BACK BREAKER→FLASHING ELBOW這兩招。如要對付，可在對手跳過來時立即用垂直跳超重擊/ 垂直跳重拳/ 垂直跳重腳或HURRICAN UPPER對空(但距離要較遠)。如他衝過來，可用站立或蹲下輕拳→爆烈拳來截擊。總之，不能讓他過到來。在你攻過去時，可用HURRICAN UPPER及SLASH KICK開路，再在收招時用TIGER KICK「鋪鑊」。如被打DOWN，記得立即用DOWN迴避(着地時A＋B)，因人用的CLARK多會在打DOWN對手後站在對手面前，再在對手起身時立即垂直小跳，若對手想反擊便立即用超重擊截；若對手不動便在着地時立即用SUPER ARGENTINE BACK BREAKER→FLASHING ELBOW。如不幸被打DOWN而你又沒有用DOWN迴避，那便在對手在你面前垂直小跳時立即用前急緊迴避來滾走，別讓他有機可乘。如他在你面前使出閃避→指令投這招的話，那便在他閃避時立即用→＋C或D(投技)或爆烈拳來截了他的指令投。

MATURE

人用的MATURE，多是用站立超重擊→METAL MASSACRE來招，可先拉遠距離，在她使出METAL MASSACRE時立即垂直小跳，然後用空中重拳或重腳打佢塊面。如你跳過去進攻，她多會用站立超重擊來對空。你可用空中超重擊/ 空中重拳/ 空中重腳與她鬥轟，打佢條蛇腰(着地更可接爆烈拳)。若然她跳過來，她多會用跳前輕腳→站立輕腳→MATAL MESSACRE這連招或跳前輕腳→站立輕腳→站立重腳→MATAL MESSACRE來封位。所以，最好在她跳過來時立即跳起，並在一跳起時立即用輕腳/ 重拳或超重擊截擊。又或用黃金之腳跟或TIGER KICK對空。總之別讓她跳過來，免得被她屈體力。




■一腳踩落佢條蛇腰度，之後又係爆烈拳

難以捉摸的人物 鎮元齋 對戰攻略

人物特點：


■有2HITS的近距離站立重腳

速度極慢，27人中排第25，僅次於坂崎獠。他的特點，是他跳起後只可用「飄」來形容，而且手短腳短，但招式卻難以捉摸。拳腳招方面，他的近距離重腳有2 HITS，在連招中有用；而遠距離重腳則是跳起踢一腳，可避對手掃腳；至於蹲下重腳的攻擊範圍卻出奇地遠(相比起他的其它拳腳招)，可用作「奇襲」用。進攻。如要破他的蹲下重拳是向斜上方來一下「頭鎚」，用以對空一流。而他的站立超重擊，則是一個葫蘆轟向斜上方，既可避對手掃腳，又可對空，一次滿足兩個願望。他的空中超重擊，攻擊判定大，在空戰中十分常用。理想的戰法，是與對手保持近身戰，再用各種必殺技來「陰」對手。另外，他與雅典娜及椎拳崇一樣，是有援護攻擊的。

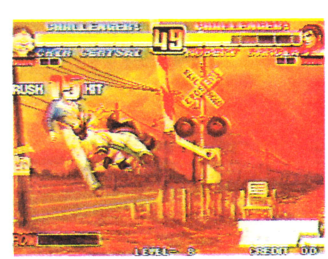

■站立超重擊又可對空

基本攻擊：

(1) 前衝向對手→	
(a) 柳燐蓬萊(近身)	(b) 瓢簞擊
(2) 前衝向對手→後緊急迴避→	
(a) 瓢簞擊	(b) 回轉的空突拳
(c) 蝶襲鮭魚(↓↘→+A/ C→+A/ C)	
(d) 龍蛇反踋(↓↙←+B/ D↑+B)	(e) 轟爛炎炮
(3) 跳前重拳(2 HITS)→近距離站立重拳	
(a) 瓢簞擊(MAX 5 HITS)	
(b) 重蝶襲鮭魚(↓↘→+A/ C→+A/ C)(MAX 5 HITS)	
(4) 近距離站立重腳(2 HITS)→	
(a) 重柳燐蓬萊(15 HITS)	(b) 轟爛炎炮

分析：

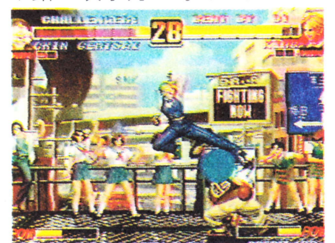
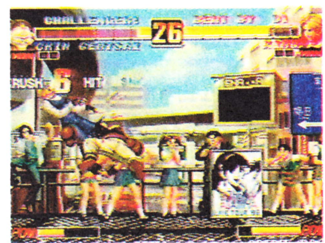
若你衝向對手，如果對手想反擊，那戰法1(a)～(b)便生效。戰法1(a)～(b)能截了對手的攻擊，並擊中對手。而戰法2(a)～(e)會先令對手的反擊落空，然後才攻擊。戰法3(a)～(b)及戰法4(a)～(b)都是鎮元齋的基本連招。其中，以戰法3(a)～(b)及戰法4(a)較常用。如對手在版邊；那戰法3(a)便會有5 HITS。而戰法3(b)及戰法4(b)要求你「眼明手快」：前者要在近距離站立重拳擊中時立即輸入↓↘→+A/ C→+A/ C；而後者則要在近距離站立重腳擊中時(合共2 HITS)立即輸入↓↘→↓↘→+A/ C)，都算有點難度。



■好使好用的連招

招式分析：

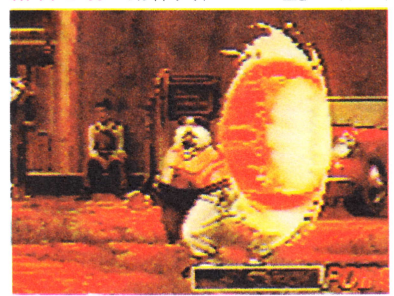
瓢簞擊：算是遠距離飛行道具，即俗稱「波」。出招不算快，但卻幾「陰」人。輕的有效範圍約半個畫面，重的則有兩下：第一下的有效範圍約半個畫面，但不夠輕的遠，第二下的有效範圍就多過半個畫面少少。可作牽制攻擊。攻擊力：(輕)14/ (重)14+16

柳燐蓬萊：對空必殺技。阿伯會一面向前行，一面用個頭頂對手。出招時的一瞬能格開對手的攻擊。輕的會在出招後以拋物線的軌跡彈向對手，有效範圍約一個畫面，共6 HITS。而重的則會向前行約四分三個畫面，再以拋物線的軌跡彈向對手，有效範圍合計約一個畫面，共13 HITS。因HIT數多，故用以屈對手體力也不錯。攻擊力：每HIT 3

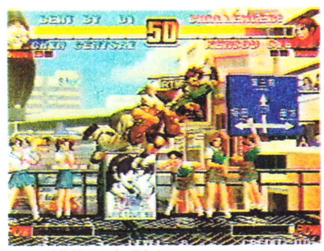


■柳燐蓬萊可格開對手的攻擊

回轉的空突拳：突進技。阿伯會在地上滾向對手，再伸佢一拳。滾動時可避過對手的遠程飛行道具(「地火」例外)。有效範圍約一個畫面，可在作戰中作「奇襲」用。此招在望月醉及醉管卷翁中也可使用，中者會倒地。攻擊力：(輕)13/ (重)18

醉管卷翁：動作與「WING咗」一樣。出招時上半身可「透嘢」，但好易被對手投擲或掃腳。本身並無攻擊力，但在出招後可選擇使出回轉的空突拳或蝶襲鮭魚其中一招必殺技，亦可同時按ABCD，使阿伯立即收招。


■連霸王翔吼拳也可透過

蝶襲鮭魚：在使出醉管卷翁後才能使出的必殺技。名乎其實，出招時會以拋物線撲的軌跡向對手，重的軌跡較高，而且MAX 2 HITS。輕及重的有效範圍同樣約一個畫面。可避過對手掃腳及遠距離飛行道具，亦可對空。攻擊力：(輕)17/ (重)20


■用蝶襲鮭魚對空

望月醉：本身並無攻擊力的「必殺技」。出招後，阿伯會躺在地上，此時是可以推控桿來前後移動的，亦可同時按ABCD，使阿伯立即起身。而當阿伯躺下後，除了下段攻擊及投技外，是打不到他的。出招後，可後接龍蛇反踋、鯉魚反踋或回轉的空突拳其中一招必殺技。



■龍蛇反𨂽跳「地火」

龍蛇反𨂽：後接望月醉的必殺技。動作與蝶襲鮭魚差不多，同樣是會以拋物線的軌跡撲向對手。可避過對手的下段攻擊或「地火」。有範圍約四分三個畫面，MAX 2 HITS。攻擊力：16（以後半數）

鯉魚反𨂽：另一招後接望月醉的必殺技。出招時，阿伯會向後翻約兩個身位。MAX 2 HITS，可對空及「打後面」，是十分常用的一招。攻擊力：24

轟爛炎炮：超必殺技。與KOF'94及KOF'95時的分別不大，同樣是向對手「吐」出一條火柱，有效範圍約半個畫面。如用A掣使出，阿伯是會向斜上方（約45°）「吐」出火柱；若用C掣使出，阿伯則會向前方「吐柱」。如遭擋格，對手也會被扣去很多體力，所以好多阿伯用家都會用此招來屈擋（但阿金的流星落及MATURE女王的超必是可破此招的）。MAX時，阿伯是會吐出一大堆火球，對手是沒法子過到來的（除了使用GUARD CANCEL前緊急迴避）。如用A掣使出MAX超必，阿伯吐出的第一個火球是吐向斜下方的；若用C掣使出MAX超必的話，阿伯吐出的第一個火球是向斜上方吐出的。攻擊力：40（以後半數）／（MAX時）44（以後半數）



■雅典娜小姐表示跳唔到過去

見招拆招！

對昇系

若跳過去時手用昇系招式來反擊的話，那便只可用空中重拳／空中重腳或空中超重擊來打昇，其中以前者效果較好。因為即使一齊中招的話，對手是會比你更「傷」的。但要注要的是，打昇要打得準，亦不可太早出招。因為昇系的特點，一是在出招時可「透嘢」，一是在出招時可格開對手的攻擊，所以，打昇最好要對手「起咗昇」才好打。

對突進技

要對付突進技，可用瓢簞擊或鯉魚反𨂽來截擊，但只限相方相距甚遠兼你要「出得切」，故危險性較高。亦可用柳燐蓬萊「格完打」，危險性亦高。更可用醉管巻翁或轟爛炎炮「透完打」（又可用醉管巻翁截擊）。不過，最好用、最實用、最方便、最簡單的方法，便是用站立或蹲下輕拳來截擊。

空中戰

可在空中戰中用空中超重擊或重拳作主打。如你是遲跳的一方，可在一跳起（垂直跳或斜跳）時立即用重拳／垂直跳重腳／空中輕腳或空中超重擊截擊，其中以前二者的效果較好。

防守

若對手使用空中必殺技攻過來，可用柳燐蓬萊或鯉魚反𨂽「歡迎」對手。當然，亦可用垂直跳或跳前超重擊／跳前重拳／垂直跳重腳或空中輕腳與之硬拼，更可用轟爛炎炮燒鬼佢。如果對手跳過來攻擊，亦可用上述方法對付之。

對遠程飛行道具

如遇着那些有波放，又到版尾的人物，可直接跳過去攻擊。若對手會昇的便打鬼佢個昇。或可利用望月醉及回轉的空突拳來「避完打」或用醉管巻翁「透完打」（只限「空中波」如PSYCHO BALL ATTACK），又可用蝶襲鮭魚來「跨火打人」（只限「地火」）。若不想跳過去，可一面行前，一面用輕瓢簞擊與他鬥波，仲要鬥鬥下突然出個重瓢簞擊，「陰」返佢轉頭。當然，最基本的，就是保持近身戰，廢了他們的「放波功能」。





■打完「地火」，再打你波蘿蓋

比較難對付的人物：

CLARK

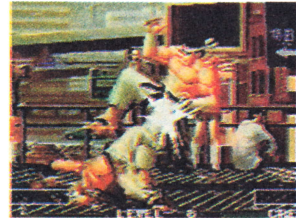
人用的CLARK，最常用的戰法，多是用跳前超重擊→SUPER ARGENTINE BACKBREAKER→FLASHER ELBOW或前衝→SUPER ARGENTINE BACK BREAKER→FLASHING ELBOW這兩招。如要對付，可在對手跳過來時立即用垂直跳超重擊／垂直跳重拳／垂直跳重腳／蝶襲鮭魚（↓↘→+A／C→+A／C）／柳燐蓬萊或鯉魚反𨂽對空（↓↙←+B／D↑+D）。如他衝過來，可用站立或蹲下輕拳來截擊。總之，不能讓他過到來。在你攻過去時，可用戰法3（a）或跳前重拳→戰法4（b）開路。如被打DOWN，記得立即用DOWN迴避（着地時A+B），因人用的CLARK多會在打DOWN對手後站在對手面前，再在對手起身時立即垂直小跳，若對手想反擊便立即用超重擊截；若對手不動便在着地時立即用SUPER ARGENTINE BACK BREAKER→FLASHING ELBOW。如不幸被打DOWN而你又沒有用DOWN迴避，那便在對手在你面前垂直小跳時立即用前急緊迴避來滾走，別讓他有機可乘。如他在你面前使出閃避→指令投這招的話，那便在他閃避時立即用→+C或D（投技）或連按輕拳來截了他的指令投。

八神庵

有「地火」又有昇，是很難對付的人物。如他拉遠距離，再不停出驅闇炎的話，那你一是可以跳過去出超重擊或跳前重拳／重腳，與他的焚鬼炎鬥轟；又或在他出驅闇炎時用龍蛇反𨂽（↓↙←+B／D↑+B）或蝶襲鮭魚（↓↘→+A／C→+A／C），出其不意地先跨地火，再打佢個頭（但出招時間及距離要好好掌握）；又可在他出驅闇炎時出重瓢簞擊，先用第一段抵消「地火」，再用第二段打佢波蘿蓋。若他在近身時突然出琴月陰，便立即用輕拳截了他，免得被他用連出琴月陰連來屈你。若你跳過去時他出焚鬼炎來對空，那便用超重擊或空中重拳／重腳來與他鬥轟，因為就算一齊中，他都會比你「傷」的。但有一點要絕對提防的是，別讓他埋身，因為若給他埋身的話，他有機會出屑風→重拳→葵花（3段）或（佢喺版邊）屑風→重拳→葵花（2段）→站立重拳→（你着地時）屑風→重拳→葵花（3段）又或屑風→前衝重拳／前衝輕腳→屑風→前衝重拳／前衝輕腳→屑風→前衝重拳／前衝輕腳→屑……這幾招用以返本的連招，所以一定要小心提防。

大門五郎

人用的大門五郎，在進攻方面，多會採用跳前超重擊／重腳／重拳→天地返／地獄極樂投這招。如要對付，可在對手跳過來時立即用垂直跳超重擊／跳前重拳／跳前重腳／柳燐蓬萊／蝶襲鮭魚（↓↘→+A／C→+A／C）／鯉魚反𨂽（↓↙←+B／D↑+D）來對空，各方法的效果都不俗。總之，不能讓他跳到過來。你又可在擋完他的跳前攻擊後立即用前緊急迴避／GUARD CANCEL前緊急迴避來令他的指令投失效（不過要好好練習）。在防守方面，大門五郎多數會用出雲投來對空。可以每次也用不同的跳躍跳過去（有時用大跳，有時用中跳，總之隨你），使對手的出雲投失準，讓你有機可乘。至於若對使出閃避→指令投這招的話，那便在他閃避時立即用→+C或D（投技）或連按輕拳來截了他的指令投。



■你唔好過嚟



遊戲研究坊



編集：真．惡魔召喚師 福田 FUKUDA

雖然《女神異聞錄》的攻略已經告一段落，可是它還隱藏了相當多的補充資料，因此在下會一連幾期，將某些在前幾期沒有提過的資料公諸同好，希望所有PERSONA擁躉都可對這傑出作品有更深入的認識，亦對尚未爆機的朋友們有點幫助。

合體大剖析．一

在攻略第一回時已簡單介紹過基本的PERSONA合體法，不過相比起普通合體法，五種附加道具合體法可算是更高層次的技巧，這些道具分別是消耗型道具、魔法石、裝備、封神具與寶石。

魔法石合體法

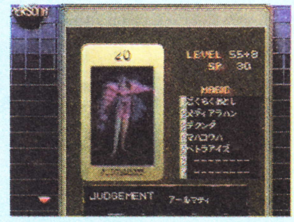
合體時，如果加入在戰鬥時有魔法效果的魔法石（例：マハラギストーン），就可令PERSONA繼承到該種魔法石所持有的獨特魔法。不過，如果這魔石的屬性剛好和PERSONA的小屬性相反，就不會繼承到這魔法。舉例，假如有一隻PERSONA的小屬性是AQUA（冰結），若加入的魔法石是マハラギストーン（火炎），魔法繼承就不會發生。附表是各種魔法屬性的關係圖（魔法名稱與屬性請參閱36及37期）。

精靈、物理魔法

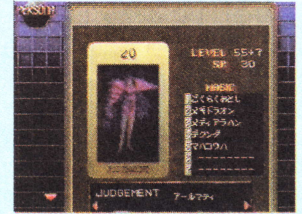
魔法系統	不可繼承PERSONA之屬性
アギ系（火炎）	AQUA（冰結）
ブフ系（冰結）	IGNIS（火炎）
ガル系（疾風）	TERRA（地震）
マグナ系（地震）	AIR（疾風）
ジオ系（電擊）	GREWON（核熱）
フレイ、メギド系（核熱）	PHOTON（電擊）
ザン系（衝擊）	GRAVITON（重力）
グライ系（重力）	WEAKBOSON（衝擊）

暗黑、神聖魔法

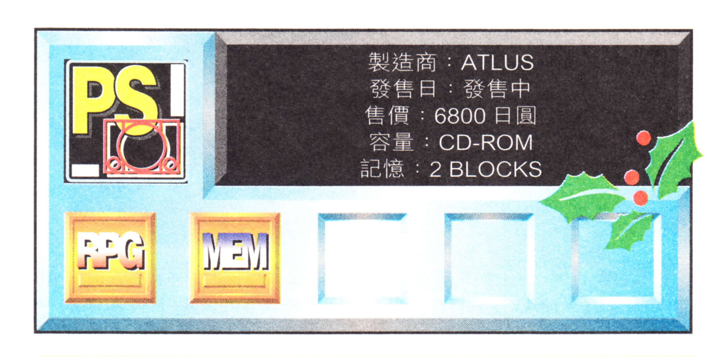
魔法系統	不可繼承PERSONA之種族
エイハ、ムド系（呪殺）	PRIESTESS、JUDGEMENT
デスティカ等（降魔）	PRIESTESS、JUDGEMENT、HIEROPHANT
コウハ、ハンマ系（破魔）	HANGEDMAN、DEATH、DEVIL、TOWER、MOON
ディア、パトラ系（祝福）	
リカーム系（奇跡）	CHARIOT、JUSTICE、HANGEDMAN、DEATH、DEVIL、TOWER、MOON



■沒有加入魔法石的アールマティ

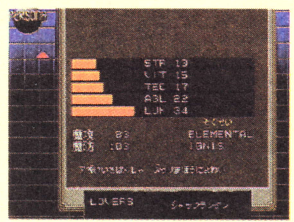


■加入後，繼承到原本沒有的強核熱攻擊

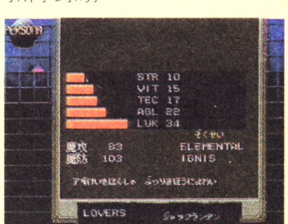


消耗型道具合體法

合體時，如果加入回復道具（例：ませき）或通常道具（例：つるつるドロップ），就會令合成PERSONA的其中一項能力，隨機地增加或減少1至3點，或者是隨機地學習到某種魔法。能力值的改變點數，是要在合體後才會知道的；在沒有改變能力值的場合，即表示是學習到魔法，至於是那種魔法則只要使用一次PERSONA後便可知道（因為PERSONA由熟練度1提升到熟練度2只需要一回合戰鬥，而所有遺傳魔法都是在熟練度2時所學到的）



■沒有加入任何道具的ジャックランタン



■加入つるつるドロップ後，STR被減去了3點

裝備合體法

合體時，如果加入武器或防具，就可增加或減少某一項能力值，至於加入的裝備到底會改變那一項能力值請看附表。總括來說，加入的裝備越強，相對提高的能力值便會越多。

STR 力量	武器	TEC 技巧	護手
VIT 體力	盔甲	AGL 速度	鞋
		LUK 運氣	頭盔

■沒有加入道具モーリアン的基本能力



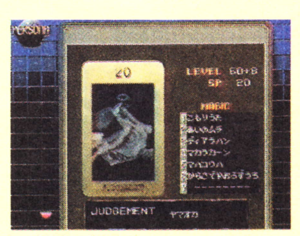
■加入武器後，STR提高了9點

封神具合體法

合體時，如果加入封神具，就可製造出無法以正常合成法製造的特別PERSONA。在《女神異聞錄》中，全部合共有40件封神具，而獲得的方法分別是（1）從寶箱中取得；（2）在賭場購入；（3）打倒敵人或頭目獲得；（4）在特定事件中取得與及（5）以熟練度8的PERSONA向依歌魯換取。至於用封神具製造特定PERSONA的途徑有2條，分別是加入指定種族的PERSONA（無指定合成惡魔），和加入指定的惡魔來合體。



■以封神具製造的PERSONA モト



■以封神具製造的PERSONA ヤマオカ

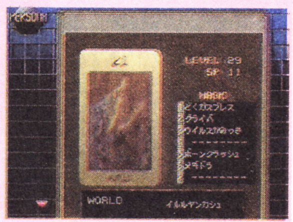
種族＼寶石	アレキサンドライト	ダイアモンド	サファイア	エメラルド	ルビー	パール	タンザナイト	オパール	アメジスト	ガーネット	アクアマリン	トパーズ	ムーンストーン	マラカイト	オニキス	ターコイス
MAGICIAN	＋1	＋2	－1	＋1	——	－1	＋1	——	－2	＋2	－2	——	－1	＋2	——	＋1
PRIESTESS	＋1	＋1	＋2	－1	＋1	——	－1	＋1	——	－2	＋2	－2	——	－1	＋2	——
EMPRESS	——	＋1	＋1	＋2	－1	＋1	——	－1	＋1	——	－2	＋2	－2	——	－1	＋2
EMPEROR	＋2	——	＋1	＋1	＋2	－1	＋1	——	－1	＋1	——	－2	＋2	－2	——	－1
HIEROPHANT	－1	＋2	——	＋1	＋1	＋2	－1	＋1	——	－1	＋1	——	－2	＋2	－2	——
LOVERS	——	－1	＋1	——	＋1	＋1	＋1	－1	＋1	——	－1	＋1	——	——	＋1	——
CHARIOT	－2	——	－1	＋2	——	＋1	＋1	＋2	－1	＋1	——	－1	＋1	——	－2	＋2
HERMIT	＋1	＋1	——	——	－1	＋1	——	＋1	＋1	＋1	－1	＋1	——	－1	＋1	——
JUSTICE	＋1	——	－2	＋2	－2	——	－1	＋2	——	＋1	＋1	＋2	－1	＋1	——	－1
DEATH	——	－1	＋1	——	＋1	＋1	——	——	－1	＋1	——	＋1	＋1	＋1	－1	＋1
TEMPERENCE	＋1	——	－1	＋1	——	＋1	＋1	——	——	－1	＋1	——	＋1	＋1	＋1	－1
DEVIL	－1	＋1	——	－1	＋1	——	＋1	＋1	——	——	－1	＋1	——	＋1	＋1	＋1
TOWER	——	－1	＋1	——	－1	＋1	——	＋1	＋1	——	——	－1	＋1	——	——	——
MOON	＋1	＋1	——	－1	＋1	——	－1	＋1	——	＋1	＋1	——	——	－1	＋1	——
SUN	——	＋1	＋1	＋2	－1	＋1	——	－1	＋1	——	－2	＋2	－2	——	－1	＋2
JUDGEMENT	＋2	——	＋1	＋1	＋2	－1	＋1	——	－1	＋1	——	－2	＋2	－2	——	－1
WORLD	－1	＋2	——	＋1	＋1	＋2	－1	＋1	——	－1	＋1	——	－2	＋2	－2	——
FOOL	——	－1	＋1	——	＋1	＋1	＋1	－1	＋1	——	－1	＋1	——	＋1	+1	——

寶石合體法

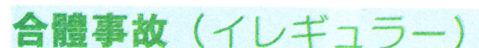
合體時，如果加入特定的寶石，就可製造出同一種族中較正常合體高級或低級的 PERSONA（封神具合體 PERSONA 例外），當然玩者的等級最少要能製造到這 PERSONA 才可（PERSONA 等級不能高過主角等級＋10）。另外，STRENGTH 、 FORTUNE 、 HANGEDMAN 和 STAR 這 4 個種族由於只有一隻 PERSONA，所以就算加入寶石也沒有用。附表為各種寶石對 PERSONA 的效果，＋1是上升1級；＋2是上升2級；－1是下降1級；－2是下降2級；——是無變化。



■未加寶石前是ムチャリンダ



■加入寶石後變成イルルヤンカシュ



合體事故（イレギュラー）

與前幾集《女神轉生》有點不同，今集的合體事故是和月齡沒有任何關係的，而構成意外的主要因素是合體時兩隻惡魔的相性，至於發生事故的機率是決定在合體表中所表示的合體記號顏色：藍色→1/16，白色→1/8，紅色→ 1/4 。當然，牽涉到合體事故的原因不止於此，現在先將五種可能發生的事故介紹給各位。

壹 能力上升

所製成的PERSONA會和原本的相同，不過所有能力值都會提高2點；這情況不會在紅色的合體記號中發生。

貳 能力下降

所製成的PERSONA會和原本的相同，不過所有能力值都會下降5點；這情況不會在藍色的合體記號中發生。可是，這是最經常出現的事故。

參 隨機魔法繼承

所製成的 PERSONA 會和原本完全一樣，不過會隨機地繼承了合成惡魔其中一方的魔法，與召喚的先後次序無關(註：有關魔法繼承的資料請留意下期介紹)；至於所繼承到的魔法仍是會依照魔法繼承的法則，以優先次序為準。當然，使用這隻PERSONA一次後便會知道它繼承到那種魔法（所有繼承魔法都會在熟練度 2 時學到）。

肆 變成另一種族

所製成的PERSONA會隨機地變成另一種族，無法由玩者所控制。至於所變成的新PERSONA，是決定於合成惡魔其中一方與任意一種惡魔所合成的結果，例如「凶鳥＋妖鳥→SUN」，在這事故中是不會變成DEVIL 的（因為所有凶鳥與妖鳥的合體組合中都不可變成 DEVIL）。

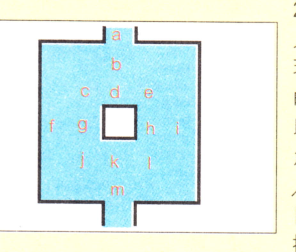
伍 變成 FOOL

和上面「變成另一種族」相似，不過這事故會將製成的PERSONA變為0號——FOOL（愚者）。相比起其餘21個PERSONA種族，FOOL不但魔攻／魔防強，消費 SP 低，而且所有能力值都很平均，較同等級的 PERSONA 為強，加上厲害的攻擊魔法，整體實力上只是稍遜於每名角色的專用 PERSONA 而矣。FOOL合共有3隻，而所製成的條件目前只知道是和合體記號顏色、附加寶物及魔法繼承等有關。

依歌魯通訊站 #5



首先要同各位SAY SORRY，就係那麼久沒和大家見面，真是抱歉，原因又是那句——版位有限。上期一時手快，在冰之城 8F 的地圖上，寫漏了解破燈房謎題的移動法，破關法是 mkjgfgcgcdcdehlhihededbdbaba，現在先補回給大家，見諒。



跟着是回答一位名叫小晶晶的讀者來信，她（他？）說在「SCENE 24 阿拿也岩戶」中，主角和另一個自己見面時，取得專用封神具的方法，筆者現在再向各位解釋這一件令人極為懊惱的難題。實際上，在這事件中玩者是可以取得合共 5 件封神具的，分別是主角、麻希、稻葉、南條與第五人（上杉／桐島／綾瀨／城戶）的，而取得的數目是決定於先前發生 6 條問題玩者所選擇的答案，附表列出了那 6 條問題最適當的答案。補充一點，就是在「SCENE 19 迷之森林」中如果所選擇的答案不對，就會激怒阿舞而展開戰鬥，玩者縱使用武力奪得粉盒，也會在對神取一役之後無法繼續進行遊戲， BAD ENDING 收場，所以要謹慎地對答。（下期續答）

決定表關取得封神具的6條問題

（1）御影總合病院的護士
選擇「幫助她」[手を借す]

（2）DVA ． SYSTEM 的按鈕
選擇「按紅色掣」[赤いスイッチを押す]

（3）哈利姆女王的畫
選擇「選擇麻希的畫」[麻希の繪の方が上手い]

（4）幽靈屋敷的夏梨蒂
選擇「不和夏梨蒂戰鬥」[ハリティー戦わない]

（5）DVA ． YUGA 的神取
選擇「為了尋找這問題的答案」[その答えを探すため]

（6）迷之森林．內側的麻希
選擇「不可逃避」[逃げるな]

表關角色對應專用封神具與PERSONA

角色	封神具／PERSONA
主角	ロゼッタのひせき アメンラー
園村	パッセ ヴェルザンディ
稻葉	みそぎのせいすい スサノオ
南條	べっこうぶちのめがね ヤマオカ
上杉	ヴィクトリアルーン ティール
桐島	さばきのけいやくしょ ミカエル
綾瀨	しかのはくせい フレイ
城戶	バビロンのひつぎ モト



WIN 賭神

發哥同你一齊賭牌過聖誕

生產商：美亞鐳射影碟有限公司
對應系統：WIN
類別：TAB
容量：CD-ROM
要滑鼠

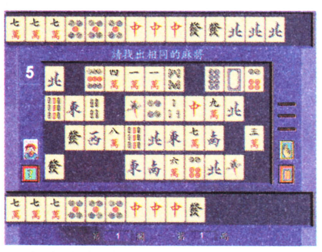
《賭神》除開拓了一連串賭片的熱潮外，還在家庭電腦上推出最新的賭博遊戲，務求作多元化發展。這一隻《賭神》遊戲的故事，是説賭神高進在兩年前起突然失踪，下落不明，而在最近所舉行的一場國際賭術比賽中，有人竟然冒其名義參賽，引起了一位神秘人的注意。為了揭開這名假賭神的真面目，神秘人於是便找玩者代他參賽，玩者需要通過兩輪訓練，才能參加比賽將假賭神打倒。本遊戲最吸引人的地方，可算是在適當的時間播出電影《賭神》的片段，令我這名發哥FANS也不禁流淚~~（金太郎）







聽骰訓練聽力



打麻雀考記憶力





和3名國際級高手較量



終於能和賭神決一雌雄！

評分：
角色造型：3.0分
原創性：2.5分
操作性：2.5分
音效：2.5分
熱中度：3.0分
買得度：3.0分
總合評價：2.75分

街坊人氣指數（截至8/12/96）

今期	走勢	上期	GAME名	操作平台	遊戲類型
1	—	初	櫻花季節(中)	DOS	AVG[18]
2	—	初	反斗奇兵	WIN95	ACT
3	↓	1	光輝寶石箱	JWIN95	ETC
4	↓	3	特勤機甲隊2加強版(中)	DOS	SLG
5	↓	2	英雄傳說3白髮魔女(中)	DOS	RPG
6	↑	8	同窗會	JWIN95	AVG[18]
7	—	初	創世彈珠台	DOS	TAB
8	↓	7	CAPCOM SCREEN FIGHTER	JWIN	ETC
9	—	初	超時空G點(中)	DOS	AVG[18]
10	—	初	麻將爭霸(中)	DOS	TAB
11	↓	4	聖少女戰隊3(中)	DOS	SLG/AVG[18]
12	↓	6	Evangelion Collector Disc Vol.4	JWIN	ETC
13	—	初	2001特遣隊(中)	DOS	SLG
14	↓	9	VIRTUA COP	JWIN95	STG
15	—	初	鋼鐵騎士團2(中)	DOS	RPG

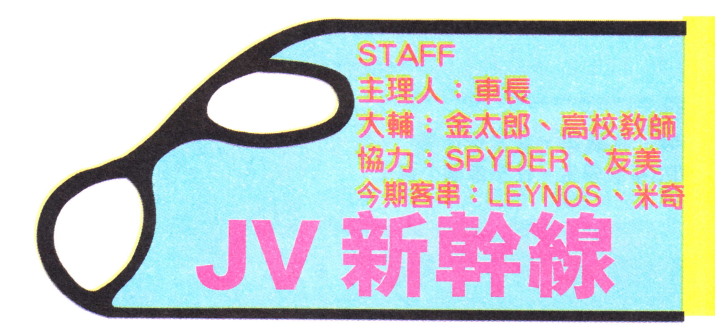
賽後分析：

日本風評不錯的《櫻花季節》終於推出了中文版，在香港的反應亦相當理想，一推出便取得人氣榜冠軍，難道其原因是遊戲中有不少極像現有動、漫畫的女角，例如《魔×騎士》的阿風與《新×紀》的ASUKA？另一方面，海外遊戲《TOY STORY》亦有不俗的成績，看來美版遊戲在本港也有一定市場的。（SPYDER）

新GAME時間表-日本電腦篇（J-WIN／WIN95）

BY：友美

發售日	GAME名	生產商	日圓售價	機種	遊戲類型
20/12	TAITO街機遊戲PACK	IMAGINEER	5800	JWIN95	ETC
	ALICE IN CYBERLAND~闇夜的魔導師	GLAMS	8800	JWIN95	AVG
	遊戲日本史~天下人 秀吉與家康	光榮	7800	JWIN95	ETC
	暗黑獵人~上 異次元學園~	光榮	8800	JWIN95	ETC
	家裏弁當箱	KONAMI	4800	JWIN95	ETC
	實況POWER FULL棒球'96	KONAMI	6800	JWIN95	SPT
	卒業CROSSWORLD for WIN	JAPAN HOME VIDEO	8800	JWIN95	AVG
	不要叫AMY啊！	C'S WARE	8800	JWIN95	AVG[18]
	淫獸學園La☆Blue Girl EX	DEZ CLIMAX	12800	兩對應	AVG[18]
	MASTER OF THE GALAXY	日本SYSCON	12800	兩對應	SLG
	聖GOREIAS（暫稱）	SUNSOFT	12800	兩對應	TBL
	柊坂的舊館	U・ME SOFT	8800	兩對應	AVG[18]
21/12	TWISTED METAL	SME	5800	JWIN95	RAC
12月中旬	大戰略V DX	SYSTEM SOFT	9800	JWIN95	SLG
	大戰略V 加強版	SYSTEM SOFT	5800	JWIN95	ETC
	PERO PERO CANDY~陽之章	MINK	8800	JWIN95	ETC/SLG[18]
	SECRETS OF THE LUXOR	INTER PROG	9800	JWIN31	AVG
	MASTER OF THE GALAXY	日本SYSCON	未定	兩對應	SLG
26/12	CAN CAN BUNNY首映日2	COCKTAIL SOFT	8800	兩對應	SLG[18]
12月下旬	Ecstatica	GAME BANK	7800	JWIN95	AVG
	NHL Open Ice	GAME BANK	7800	JWIN95	SPT
	Quake	GAME BANK	7800	JWIN95	STG
	SCORCHER	GAMEBANK	7800	JWIN95	RAC
	Space Invaders	GAME BANK	3800	JWIN95	STG
12月預定	A列車5	ARTDINK	12800	JWIN95	SLG
	BRITZSUTRASE	ARTDINK	9800	JWIN95	SLG
	鬼畜王RANCE	ALICE SOFT	8500	JWIN95	SLG[18]
	GREED RUNNER	VIRGIN INTERACTIVE	未定	JWIN95	ACT
	COMMAND & CONQUER	VIRGIN INTERACTIVE	未定	JWIN95	SLG
	ADVANCED CIVILIZATION~文明之曙	GLAMS	9800	JWIN95	SLG
	STARLING LAD	GLAMS	9800	JWIN95	SLG
	CHERRY JAM~替那女孩穿衣	JAM	7500	JWIN95	AVG[18]
	睡衣JAM	JAM	6500	JWIN95	PUZ[18]
	想出去的門~鍵	SYNCHRO-NI-CITY	8800	JWIN95	AVG[18]
	VIPER-V16	SONIA	9800	JWIN95	AVG[18]
	TRUE LOVE~純愛物語	SOFTWARE HOUSE PASELY	未定	JWIN95	SLG/AVG[18]
	吉田明夫作品集「SKIN CONSCIOUS」	TRASH	7800	JWIN95	ETC[18]
	日本物產麻雀集	日本物產	8800	JWIN95	TBL[18]
	實機老虎機模擬器2	NEXTON	9800	JWIN95	ETC
	我的女神	BANPRESTO	9800	JWIN95	AVG/ETC
	CLASSIC ROAD 4 for JWIN95	VICTOR	9800	JWIN95	SLG
	回到巴古登	VIDEO SYSTEM	未定	JWIN95	SLG
	FINAL ROMANCE R	VIDEO SYSTEM	未定	JWIN95	TAB
	ULTRA SPECIAL 95（暫稱）	富士通	未定	JWIN95	ETC
	麻雀天使SWEET LULU	PUCHI	未定	JWIN95	TBL[18]
	SIM COPTER	MAXIS	12800	JWIN95	SLG
	SIM PARK	MAXIS	未定	JWIN95	SLG
	GAIA RESORT	MULTI SOFT	未定	JWIN95	SLG
	DEFCON 5 WIN95 EDITION	MULTI SOFT	未定	JWIN95	AVG
	MAGIC:THE GATHERING	MEDIA QUEST	8800	JWIN95	TBL/RPG
	KISS OF MADA	RIVERHILL SOFT	6800	JWIN95	AVG
	花札天國（暫稱）	R-RATE	未定	兩對應	TBL[18]
	麻雀MEMORIES	WIZARD	8800	兩對應	TBL
	西遊妖豔傳	GROCER	7800	兩對應	RPG[18]
	聖GOREIAS~詰之　編（暫稱）	SUNSOFT	8900	兩對應	TBL
	VAMPIRE	日本SYSCON	9800	兩對應	AVG
	PUTIE STORY	每日COMMUNICATIONS	4800	JWIN	AVG
年末預定	製造糖果	KYUROTTO	7800	JWIN95	SLG[18]
	惡夢95~藍色果實的散花	STUDIO MOBIUS	8800	JWIN95	AVG[18]
	MOBIUS LINK 2 EXTENDED REVISION	TAKERU事務局	7800	JWIN95	SLG
	GEOLIGHT MOON	日本SOFTEC	9800	JWIN95	ACT
	憂樓	HARVEST	7800	JWIN95	RPG[18]
	SILENT CHASER狩神	BUNNY PRO	8800	JWIN95	AVG[18]
	千年塚的咀呪	FUJICOM	未定	JWIN95	AVG
	CHERRY MODERATE	Ucom	未定	兩對應	SLG[18]
96年預定	鷄先生與大工先生	WITTY WOLF	未定	兩對應	PUZ
	TACTICAL TANK COPS DX	GAM	12800	JWIN	SLG
	櫻花季節	TIARA	8800	兩對應	AVG[18]
	麻雀子天堂	TIARA	8800	兩對應	AVG[18]



STAFF
主理人：車長
大輔：金太郎、高校教師
協力：SPYDER、友美
今期客串：LEYNOS、米奇

JV 新幹線

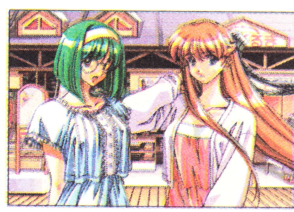
車長詞　1996年12月20日 出紙5大頁

自上期「大刀闊斧」地增加了本欄的版位後，出書後不久便收到了不少意見，先多謝各位一直以來的支持。確實，上期由於介紹了幾隻已經推出或快將發售的佳作，因此大家也會覺得內容相當充實，而今期亦不會例外，除了有近期人氣度很高的H-GAME《同窗會》和戰略遊戲《GUNDAM TACTICS》外，還有麻宮騎亞原著的《SILENT MOBIUS》，車長希望到以後也可繼續推介更多正GAME給讀者。　(車長)

J-WIN95　同窗會

尋回中學時代失去了的初戀

生產商：FAIRYTAIL
對塵系統：JWIN95
類別：AVG
容量：CD-ROM
要滑鼠
18禁



就讀大學的你，在暑假期間和中學時代網球部的幾位成員一起來到了「星降里高原」聚舊，在這裏你重遇了中學時代一直暗戀着的女孩子小早川瑞穗，到底這一星期的旅行令你的一生帶來甚麼改變呢？

當到達旅館「藍森林」後，你便可以在旅館內部或是星降里高原的一帶自由活動，遇上那些和你一起前來的舊同學，而傍晚你們則會在旅館內的娛樂室集合，在另一段較短的自由活動時間後，你便要在旅館關門前回去睡；直到第二天晚上，和你同房的洋介會問你喜歡的女孩子是誰，若你在第一、二天和那位女孩有一定的見面次數後，那麼到第三天便會發生和那位女孩有關的事件，之後便要看你能否在第六天晚上的煙花大會之前得到那位女孩的芳心了。

這遊戲的最大特色，是遊戲本身在18禁的同時卻又包裝得相當清純（還是因為其他遊戲太過激？），若將三級部份除掉的話，甚至可說是一個清新的校園戀愛故事。（高校教師）



遊戲中的六位主要女角

小早川瑞穗
身高：164cm
體重：48kg
三圍：83/56/82
興趣：讀書．網球．芭蕾舞
性格沈靜有點近乎遲鈍，由於自幼多病，所以很容易會對事物有負面的想法。

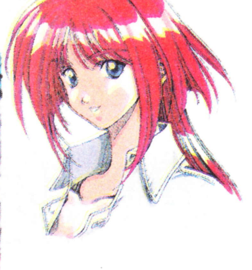
秋山綠
身高：163cm
體重：51kg
三圍：95/63/90
興趣：泡溫泉．穿可愛的洋服．占卜
喜歡談天說地，雖然有時會很多口，但也有着可愛的一面。

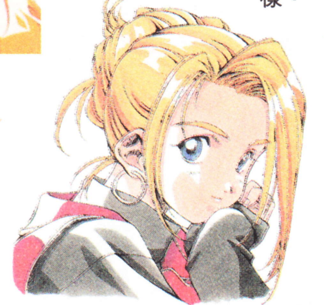
緒方靜香
身高：168cm
體重：50kg
三圍：85/58/87
興趣：電單車．烹任
性格像男孩子一樣，亦愛騎電單車，但亦有擅長烹任這女性化的一面。



若林鮎
身高：165cm
體重：48kg
三圍：83/57/83
興趣：釣魚．水上活動
對事物不太計較，經常替自幼青梅竹馬的主角打氣。









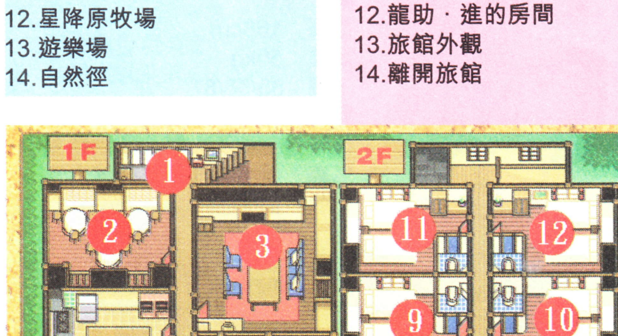
佐伯夏奈子
身高：158cm
體重：45kg
三圍：78/60/82
興趣：弄曲奇餅・打網球・看足球比賽
龍助後輩的高中3年級學生，性格像個小孩子一樣。

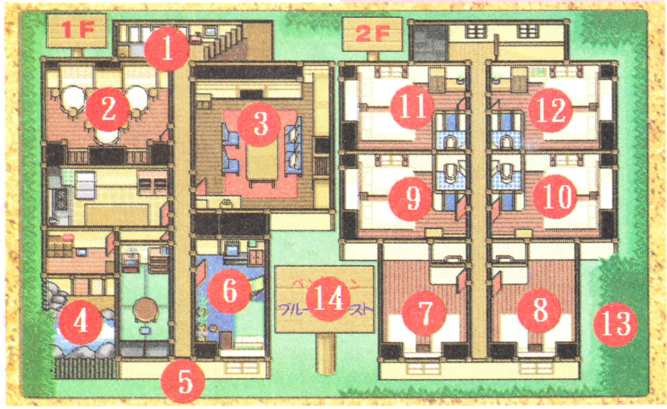
狩野真琴
身高：167cm
體重：45kg
三圍：88/56/85
興趣：美術鑑賞・騎馬・海外旅行
中學時不太顯眼的女孩，但自從高中開始兼職當模特兒後，性格便變得任性起來。



星降里高原地圖
1.教堂
2.神社
3.網球場
4.旅館「藍森林」
5.酒吧
6.遊戲機中心
7.新星降里車站
8.土產店「風車」
9.東雲橋
10.美術館
11.珈琲店
12.星降原牧場
13.遊樂場
14.自然徑

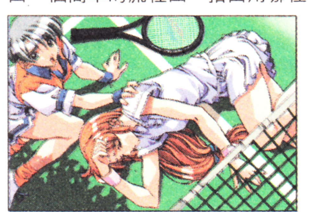
旅館「藍森林」內部構造圖
1.大門
2.食堂
3.娛樂室
4.露天浴室
5.後門
6.桃子的房間
7.綠・瑞穗的房間
8.靜香・真琴的房間
9.鮎・夏奈子的房間
10.不二男的房間
11.主角・洋介的房間
12.龍助・進的房間
13.旅館外觀
14.離開旅館

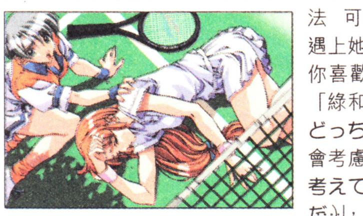


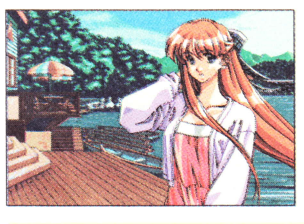


超濃縮攻略

遊戲中若想追求女主角瑞穗的話，關鍵是你要在故事的最初兩天碰上她9次以上才可，由於版位所限，我們只會在這裏刊出一個簡單的流程圖，指出用哪種行動方法可遇上她足夠的次數，當第二天晚上洋介問你喜歡哪個女孩子時，你則要先後回答「綠和瑞穗的其中之一（みどり＆瑞穗のどっちかである）」及「我無論如何也不會考慮小早川以外的女孩……（オレどう考えても小早川さん以外考えられないんだ）」，這樣到第三天便會發生瑞穗在打網球中暈倒的事件，而你跟着更可在遇見過洋介後到瑞穗的房找她一起去湖邊。







順帶一提，這流程圖是以主角獨自一人行動為基礎來製作，而括號內則表示了會遇見的人物/選項出現時所選的項目。

第一天日間
1.土產店（瑞穗/3）
2.網球場（美奈子）
3.珈琲店（瑞穗）
4.酒吧（美奈子/1）
5.牧場
6.牧場（瑞穗）
7.遊戲機中心（鮎/1）
8.遊戲機中心（靜香）
9.新星降里車站
10.新星降里車站（鮎）
11.新星降里車站（綠）
12.新星降里車站（瑞穗/1）
13神社
14.神社（瑞穗）
15.後門
16.後門
17.綠・瑞穗的房間
18.綠・瑞穗的房間（瑞穗）

第一天晚上
19.後門
20.綠・瑞穗的房間（瑞穗）
21.教堂（綠）

第二天日間
1.教堂（2）
2.美術館（龍助+美奈子）
3.教堂（瑞穗）
4.綠・瑞穗的房間
5.綠・瑞穗的房間
6.綠・瑞穗的房間
7.綠・瑞穗的房間
8.綠・瑞穗的房間
9.綠・瑞穗的房間（瑞穗/2）
10.遊樂場（不二男）
11.遊樂場
12.遊樂場（綠）
13.遊樂場
14.遊樂場
15.遊樂場
16.遊樂場（瑞穗）

第二天晚上
17.後門
18.後門
19.綠・瑞穗的房間（瑞穗）

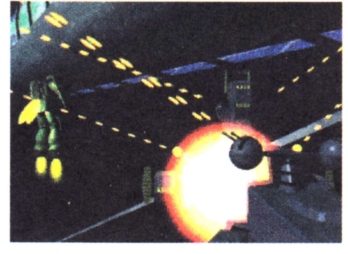


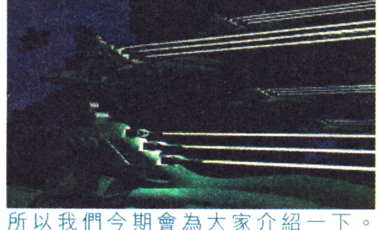
J-WIN95 GUNDAM TACTICS MOBILITY FLEET 0079

PINPIN名作終於登陸JWIN95

宇宙世紀0079，這場後來被稱為一年戰爭的戰鬥，是由自護公國軍單方面的突襲而開始的。在開戰後一個月內，人類的總人口已經減少了一半。其後，兩軍為了回復疲乏的戰力，戰線陷入了膠着狀態。而在散佈米諾夫斯基粒子的戰場下，機動兵器的戰鬥開始了……

在日本動畫中可稱得上是最受歡迎的系列「高達」，一直也是各遊戲生產商用來推出遊戲的好對像，而在BIPPIN推出時，日本方面亦曾推出過一個以一年戰爭為舞台的作品，但因為當時那遊戲只有MAC版，大多數的高達迷都未能一試，直到最近這遊戲終於也移植成WIN 95版，所以我們今期會為大家介紹一下。LEYNOS)







遊戲特色

這遊戲在高達的大系中是屬於一個外傳式的故事，所以並沒有由阿寶．尼爾駕駛的高達RX-78出現，卻有一台以高達為基礎而設計的試驗機種GUNDAM-Gdash，這機種簡單來說是由半架高達再加上附助推進器而成，推進器上還裝有長程大砲，可說是GP03的原型？

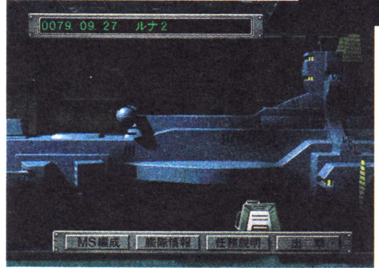
另一方面，遊戲中的戰鬥畫面是以3D動畫來表現的，而且更會按雙方的相對位置而以不同的角度表示，令戰鬥看來更具臨場感。





遊戲過程

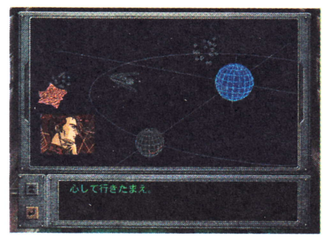
這遊戲可選擇以聯邦或自護任何一方來進行，玩者在遊戲中的身份是一名戰艦的艦長，艦上配備了數台屬於那一方軍力的MS，你要利用手上這些有限的軍力和敵軍交鋒，完成每一版中的任務。

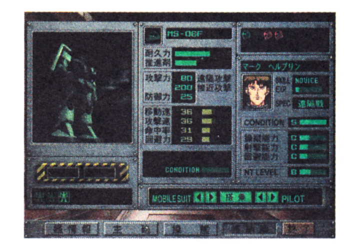


當每一版開始前，你要先確認該版的任務，並留意有沒有新MS及駕駛員的補給，到進入戰鬥後便要按敵人及援軍的分佈而移動戰艦，當接近敵人時，則要到機倉（格納庫）安排駕駛員乘上MS出戰，因為敵人亦會派出艦載的MS向你這邊攻過來。

戰鬥中需留意的是派出MS的時機，由於MS的推進燃料有限，雖說遠離主艦作戰可減低主艦成為同標的機會，但亦同時會令燃料消耗得較快，結果便要經常回艦補給。

當戰鬥結束後，電腦便會按你的戰績來給你評分，並會按這評分來決定你在下一版開始時的補給。除此之外，某些版面結束時更會出現路線的分支，讓你體驗不同的戰線。











戰後心得



1. 一般來說，MS作近身戰是會比遠距離戰有利的，但聯邦的基本MS「鐵球」因為沒裝備近身戰武器，所以反而是較適合遠距離戰。
2. 戰艦的砲火是無法瞄準接近中的敵MS的，所以只能靠MS來保護，而基於這種立場，先滅掉敵人的MS部隊再攻擊敵艦是較實際的。
3. 畫面左上方星圖的綠色部分顯示了米諾夫斯基粒子的分佈濃度，若戰艦能逃到濃度高的地區戰鬥，敵艦便不能瞄準你開火了。
4. 在「艦情報」一項中，你可設定將戰艦的能量如何分配，在下的戰法是前進到戰區後便將全部能量轉到防守方面，這樣便不用太擔心敵人的艦砲攻擊了。
5. 遊戲中一旦有人陣亡是不會復活的，所以若是有皇牌機師在戰鬥中殉職的話，重玩該版會比勉強玩下去更為理智。





評分：
角色造型：3.5分
原創性：3分
操作性：2.5分
音效：3分
熱中度：3.5分
買得度：3分
總合評價：3.08分

生產商：BANDAI
對應系統：JWIN95
類別：SLG
容量：CD-ROM
價格：7800日圓
要滑鼠

J-WIN95 J-WIN SILENT MOBIUS～ALICE RIDELL MAC

期待已久的漫畫人物終於正式在香港的遊戲迷面前出現



生產商：BANDAI VISUAL
對應系統：JWIN95／JWIN 3.1／MAC
類別：MOV
容量：CD-ROM
要滑鼠

文：米奇

記得很多年前，麻宮騎亞的漫畫《SILENT MOBIUS》在9801電腦上推出遊戲，評價很高。直到今時今日，那個只得5 1/4吋版本仍有二手貨賣的98遊戲售價被炒至萬多日圓，售格高据不下。後來角川書店曾宣布過在PCE CD-ROM2之上，推出《SM》的遊戲，可是這計劃一拖就拖到PC-EX推出之後近兩年的今天。

直到今年，WIN95在日本大行其道，《SM》才又易手到BANDAI VISUAL手中，推出這個新遊戲《ALICE RIDELL》，對於當年望穿秋水的米奇來説，當然要第一時間一試了。

承接漫畫故事

這次在WIN95上推出的故事，是承接《SM》漫畫版第三卷其中一個故事《羅拔・迪・維士》而發展的，講述兩年前有人利用妖魔的體液，出一種可以令人類體力倍增，但卻同時會令人類變成妖獸的毒品「多姆洛」，最後得羅拔和一群特種部隊成員合成搗破其巢穴，可是，當時一名給妖魔附了身的小女孩和那用來製造毒品的妖魔卻不知所踪。

故事就是以那個失了踪的小女孩愛麗絲為主角，當她從沉睡中甦醒過來的時候，發覺失去了一切記憶，只有從一張ID卡中，得知自己的名字，和知道自己的身體正在產生異變的事實。

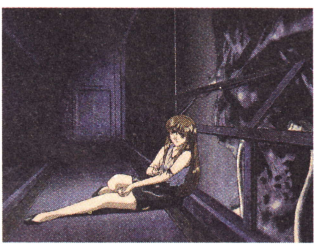
遊戲玩法是傳統的AVG，以滑鼠選按畫面中不同的地方來查探周圍，引發故事。而由於沒有戰鬥，也沒有要謎題要解，所以可以説是套互動式電影。



■當年妖魔借助小女孩的身體對付羅拔的一幕



■新故事中，有些當年逃走了的科學家想借助愛麗絲的身體研究新的毒品——新・多姆洛，這個女人就是其中一人



■在妖魔製的特異空間中，愛麗絲遇上好些因中了多姆洛毒太深而變成妖獸的人



■漫畫故事中最受歡迎的彩弧由貴是這個遊戲的主角



■難道愛麗斯始終逃不過變成妖魔的命運？

■原作漫畫的一節



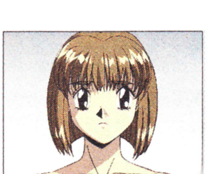
■AMP全體出動，要阻止妖魔接近愛麗絲

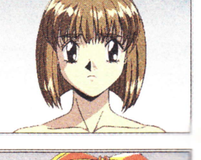


■香津美與劍皇出動！

人物介紹

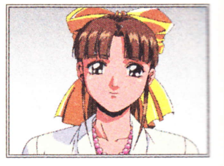






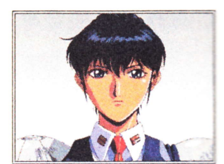
愛麗絲

用來作多姆洛實驗的女孩，受到妖魔的誘惑而開始走向變成妖魔的路



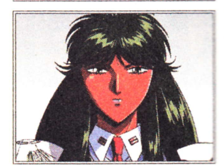
彩弧由貴

故事中另一主角，對妖魔警察AMP的成員，跟愛麗絲一起探索她的身世。



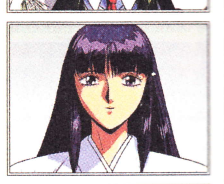
香津美

擁有大魔道師的血統和力量，可説是AMP中最強的一人，與拍檔劍皇哥斯普里納一起能發揮驚人力量。



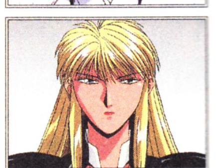
吉蒂

AMP成員之一，在一次追捕改造人時受襲，後來身體七成以上被改造，成為力量驚人的戰士。



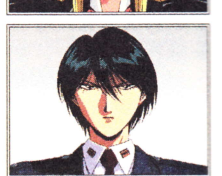
闇雲那魅

承繼古代降魔力量的女孩，AMP中唯一不穿制服的AMP成員，以符咒和虎刀來斬妖降魔。



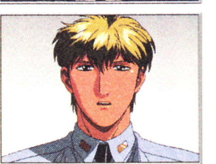
莉比亞

超級電腦天才，同時也是磯崎真奈的副官，是她首先在秋葉原發現到處徘徊的愛麗絲的。



磯崎真奈

AMP的課長，身世不明，只知道她跟前課長拉妮和各隊員的長輩甚有淵源，為人極之嚴謹。



羅拔

香津美的情人，當年搗破毒品工場的特種部隊成員之一

遊戲配件睇真D

真正的打機百搭組合
超智無敵手掣＋百搭無敵軚盤

鳴謝：恒景電子有限公司



你有沒有想過，原來手掣上面可以有個軚盤，一個軚盤又可以同時用嚟玩PlayStation、SATURN同N64呢？筆者所講的，就係超智無敵手掣同百搭無敵軚盤哩兩件新產品。當然，佢哋仲有好多勁抽功能，助你打爆機，且看筆為你一一介紹吧。





真係乜都有嘅手掣
超智無敵手掣

先講講哩隻超智無敵手掣。連射、慢動作哩啲功能已經係獨立手掣不可缺少嘅功能，而超智無敵手掣就更錦上添花，提供5級連射速度同5級慢動作速度，對於需要不同嘅遊戲，所要的連射速度都有所不同，射擊GAME要好快，但好似《十項全能》嘅運動GAME就要快啲，哩方面嘅設計幾體貼。

哩款手掣設有18個記憶區，可以儲存54套每套長達17個STEP嘅出招程序，而且仲好特別地備有快速同實時兩種模式，配合不同格鬥遊戲嘅需要。快速模式當然係一按掣就快速地輸出指令，而實時模式就好似錄影機咁，將你嘅出招過程錄低，重播時同樣以你輸入時嘅節奏重做一次。另外，哩個手掣做好識做地識得當對手走去相反方向時自動調轉出招方向，咁就唔駛左錄一套右錄一套了。

方向掣係哩款手掣不容忽視嘅一環，因為傳統嘅任×堂十字掣對於斜方向嘅按掣比較唔準確，而圓盤式設計又難以確掌握出昭嘅方向，哩款手掣嘅方向掣就揉合咗兩方面嘅長處，八方向同四方向都咁得心應手。此外，哩款手掣仲有得調校方向掣嘅靈敏度。有乜用？玩過RPG嘅你就會知道手掣太靈敏喺輸入指令時會容易移錯位，將個八方向掣變成四方向選擇指令就會得心應手得多。哩個靈敏度一樣有四級選擇。

當然不可不提嘅，就係哩個手掣最獨特嘅地方——哩個手掣上面有埋個軚盤㗎！當你玩賽車GAME嘅時候，你一樣可以用哩個掣搞掂，不單同樣回中力強，佢仲有啲其他軚盤都冇嘅功能——自動俾油同自動拖波。

哩個軚盤係模仿模擬式設計，以電子訊號嚟模仿模擬式軚盤嘅動作，就算係唔對應NEGCON哩類模擬式軚盤嘅遊戲一樣用得，而又冇數碼式軚盤咁粗枝大葉。既然係軚盤，當然一樣可以調校軚盤敏感度，就算個GAME冇咁嘅功能都可以喺個手掣上做到調校。

至於所謂無限俾油同自動拖波功能，真係既簡單又實用。玩賽車GAME嘅時候，相信你都唔會放開個油門掣，最多都係轉彎時同時按住個剎車掣嚟減速，或者降低一兩個波拖波過彎，所以哩個軚盤就有一個自動俾油功能——一按一下俾油掣就可以一直俾油，唔駛按得咁辛苦。自動拖波就係喺轉彎到某個角度嘅時候自動調低一個波減速，一回中就會自升番一個波，對於唔擅長玩賽車遊戲嘅人嚟講，哩啲係咪好有用嘅功能呢？哩個軚盤仲話可以根據遊戲中所用嘅車嚟調校埋架車係前置引擎定後置引擎，以作出不同拖波動作，不過對一般人嚟講，可能一時間未能掌握到兩種車嘅分別所在，需要適應一番。

除咗以上種種功能外，哩個手掣仲有好多優勝之處——大型點陣式LCD熒幕顯示所有操作指示、手掣厚度適中拿起來亦好舒服。據廠方講，哩款手掣嘅SS版已經攞到SEGA嘅LICENSE，好快就會係日本有得賣，而售價又只係二百幾蚊左右，有心買個新手掣嘅玩家不妨諗諗佢。

PlayStation、SATURN、N64都用得
百搭無敵軚盤



哩個軚盤同樣唔簡單。據廠方話佢哋經過多方面調查，搜集意見，覺得機迷普遍認為SS個RACING CONTROLLER嘅設計最好，而且回彈力平均，唔會有愈扭愈大同扭得多左右唔對稱嘅情況，又可以調校角度同高低。當然，不少人對於RACING CONTROLLER個蝴蝶頭都有所非議，廠方好識做地將個軚盤改番做圓軚，而且冇乜虛位。

橫向棍波係哩個軚盤嘅最醒目特色，而且一樣有實用價值——一來唔會頂手，而來轉波準確。哩枝波棍係四方向設計，對於《DAYTONA USA》哩類定咗四個波嘅賽車GAME最為方便，唔喜歡嘅話又可以SET番個轉波掣去軚盤後面。

講開又講，原來哩個軚盤齊晒三款機種所有掣，加上一樣係模仿模擬式設計，所以可以話幾乎乜GAME都用得。



腳掣方面當然係哩個軚盤唔少得嘅一環，廠方話見到市面上有啲軚盤個腳掣太過直，踩起上嚟好辛苦，所以採用較扁平嘅設計，踩油都舒服啲，而且左右兩個腳掣仲可以任你校，你鍾意左腳係油門都得。軚盤同腳掣係以一個MAC機KEYBOARD插作連接，安裝容易。

睇睇個插頭，佢係採用咗一開三嘅設計，一條線分三個頭，咁樣雖然大舊咗啲，但係就唔會唔見咗條線。對於想買番個軚盤，尤其是擁有N64又鍾意玩《MARIO KART》嘅玩家，嘅件產品簡直就係及時雨。



主持：SPYDER、喬丹

革新第一號

小弟初到貴境，先向大家打過招呼，亦多得SPYDER俾個機會小弟喺度寫吓嘢，小弟以後主要係同大家介紹場內場外嘅大小事情，如果各位有乜意見，不妨多多來信指點，多謝多謝。(喬丹)

《FF 7》接受預定一週突破50萬！

附屬遊戲發售網DIGICUBE的1600間便利店在12月1日開始，正式接受SQUARE超大作《FINAL FANTASY VII》的預定，結果在一個星期內收到了超過50萬個訂單，比起普遍的PS/SS的佳作還要誇張（《櫻大戰》與《女神異聞錄》首週有廿多萬銷量）。原先DIGICUBE計劃將50萬本引導手冊（GUIDE BOOK）當作贈品，送給最先訂購的頭50萬名用家，不過現在她表示會再送多27萬本，以滿足機迷們的需要。

另一方面，SQUARE表示《FF 7》的總出荷數是400萬隻（記得強如當年紅白機的《DQ3》都只有300多萬的銷量）！其中70%會透過DIGICUBE發售，餘下的三成則會以平常PS遊戲的途徑販賣，看來首週銷量突破一百萬隻也不是沒可能的。（SPYDER）

《VO》通訊對戰版宣佈推出

地通拿對戰用CABLE單體發售

世嘉本年末其中一隻最受注目的業務用移植遊戲、AM3去年的人氣佳作《VIRTUAL ON》在11月29日已經推出了SS版，而相信有不少用家已在它一推出時將它購入，另外對應《VO》的週邊配件TWIN STICK亦一度被炒至七百多元，可算是近期的風頭躉之一。雖然家用版設有同畫面對戰功能（和明年1月24日推出的《DAYTONA USA CIRCUIT EDITION》相同），可是由於在縮窄了的畫面上進行對戰，不論處理速度與畫面顯示能力，都明顯和利用對戰CABLE的對戰遊戲（如PS的《RRR》）有一段距離，只可以說「有得玩總好過無得玩」。有見及此，在日本世嘉宣佈將會推出利用其SEGANET作為通訊媒體的《VO》對戰版本，早前曾經報導過SEGANET是插在SATURN上、利用X-BAND通訊的MODEM。此對戰專用版本會以兩個形式發售，售價方面GAME連MODEM賣15800日圓，而淨GAME和SS MEDIA CARD（插在MODEM上計錢的卡，送100度使用時間）就賣2800日圓。

另一方面，《地通拿》除了同畫面對戰外，現在應用家們的要求，增加了利用對戰CABLE連接2台主機、2隻遊戲碟和2台電視的對戰功能！現在有關方面宣佈，這條對戰CABLE會作獨立發售，售價為2000日圓，至於《地通拿》會否連同對戰CABLE一起發售（像《GEBOKERS》和《鋼鐵靈域》）就未有進一步消息。雖然《地通拿》可以像《RRR》那樣2機對戰，不過最令人遺憾的是《VO》沒有這功能，而香港也無法用到SEGANET……（SPYDER）

燒不盡的野草！

自從PS有咗代理，再加上啲日本生產商嘅聯合掃盪之後，好多大場都唔多覺有PS反旦碟嘅踪影，所以啲人都以為今次啲場可以自始從良，但係心水清嘅朋友就講咗一句，如果係唔玩嘅話，就唔會有RR同金田一嘅反旦碟啦！

而家啲PS反旦碟雖然開始復甦，但係都唔敢做得太揚，多數都係收埋收埋賣，一啲以前貼住只售SS正版碟而賣反旦PS碟嘅舖頭，而家反過來貼住只售PS正版碟，淨係賣反旦SS GAME，昔日PS反旦GAME嘅位置已經被SS所取替，筆者不禁嘆句：雖然近排有咁多山火，但係都燒唔盡啲野草。不過話時話，啲PS反旦GAME因為被叩反而有起價嘅情況，香港嘅商人真係深明搵錢之道。（喬丹）

《BIO HAZARD》電影化

CAPCOM今年最成功的遊戲《BIO HAZARD》，將會和獨立電影公司CONSTANTIN FILM合作製作電影版本，製作費更高達20億日圓。影片將會像遊戲一樣利用大量的CG技術，以它全球高達150萬隻的銷量，到上映時應該會掀起另一輪B.H.的熱潮。（SPYDER）

SNK新作REPORT

除加入古拉撒、唐福祿等人的《REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL》外，SNK還公佈了將會推出另外兩隻全新NEO GEO遊戲，分別是對戰射擊遊戲《TINCLE STAR SPRITZ》，街機版快將推出，帶版和CD版則分別在明年1月31日及2月推出。另一隻新作的名稱是《BREAKERS》，在日本街機版會在12月17日推出，家用帶版及CD版則未定。（SPYDER）

行貨TWIN STICK到港

原本應該同《VIRTUAL ON》一齊推出嘅專用雙棍（TWIN STICK）因為遲遲未有貨返，搞到好多GAME友索性連隻GAME都唔買住，雖然用手掣易玩啲，但係始終都唔能有兩枝棍揸手咁過癮。不過啲水貨棍返初初嚟要賣成六七百蚊又真係貴咗啲，好彩行貨棍終於喺星期三返到，價錢亦由四百多回落到三百多元的水平，連帶埋隻GAME都去得唔錯，截稿前價格為大約三百二十元左右，這已經是相當接近來貨價了，有興趣嘅朋友係時候落手啦。（喬丹）

KONAMI電腦新作續報

繼超人氣的戀愛育成SLG《心跳回憶》後，這一兩年KONAMI在家用機市場上推出了不少作品，而最近更入侵電腦界，在9月時推出了《光輝寶石箱》這隻有《心跳》人物的壁紙、螢幕保護程式和音效等的珍藏集。接着，在12月6日



KONAMI亦推出了首隻JWIN95將棋遊戲《永世名人》，比起PS版或SS版還要早。此外，以虹野沙希為主角的JWIN95版《家裏便當箱》和MAC版《光輝寶石箱》亦會在12月20日推出，而《心跳對戰PUZZLE蛋》將在27日發售。除了上述在今年內發售的遊戲外，來年還會有JWIN95版的《POWER FULL職棒'96》、《幻想水滸傳》、《NBA POWER DUNKERS》、《MIDNIGHT RUN》、《心跳回憶》、《GRADIUS DELUXE PACK》、《HENRY EXPLORERS》與《心跳》珍藏集VOL.3《亂塗繪具箱》，至於MAC方面則有《家裏便當箱》和《亂塗繪具箱》。（SPYDER）

遊戲軟件販售店全新協會成立

包括了SOFMAP與明響社等11間較大規模的遊戲軟件發售商，加上全國1609間GAME鋪所組成的全新販售店協會ARTS（ASSOCIATION OF RETAILERS OF TV-GAME SOFTWARE），在12月11日正式成立。成立這個協會的主要原因，是今年夏天CESA對於舊有的販售店協會JAG（JAPAN TV-GAME CHAIN），有關發售中古（二手）遊戲軟件的問題出現分岐，部份JAG的成員一直積極支持發售中古軟件，而其餘的則比較認同CESA對現時中古軟件的看法——認為需要重新整頓目前的二手市場，這一群傾向CESA的JAG會員因而脱離屬會，從而建立ARTS。現時業界的興起除大大增加了軟件生產商的數目，導致中古軟件激增外，部份生產商以便利店直接發售遊戲，剝奪了以往GAME鋪的既有利益也是令ARTS出現的另一原因。從現在的形勢我們可以看到，PS陣營部份廠商已在DIGICUBE中販賣遊戲，而SS方面也續漸有投向此路的傾向，任天堂更會在便利店中實行「抄帶」服務，難道到便利店買GAME會變成必然的事實？（SPYDER）

《拳皇'96》SS版發售日變動

原先講過SNK的《拳皇'96》SS版將會在12月27日推出，可是因為製作上出了問題而先被改到明年1月中推出，傳聞是在製作ENDING時發生了錯誤有關，不過現時SNK卻公佈將會在大除夕12月31日推出SS版的《拳皇'96》，3個版本都會在同日發售，真的希望它不要再改期就好了。（SPYDER）

電器鋪都有《瑪利奧賽車64》

還記得當年超任的《瑪利奧賽車》曾瘋靡一時，遊戲匣帶亦有不俗的銷量（因為不能落碟），如今在N64上的續篇《瑪利奧賽車64》也有相當不錯的聲勢，好勁場某替客人訂GAME的商戶亦宣告預訂名額已滿。這隻GAME連手掣一套的套裝在灣仔數字場售價要成千幾蚊，本來GAME舖賣呢個價錢無也問題，但係筆者竟然發現喺平時將啲相機、電器賣到好貴嘅電器舖度，呢套瑪利奧賽車64都唔駛一千蚊。咁其實係呢啲電器舖仁慈，定係啲GAME舖…（喬丹）

KONAMI對配件生產商提出控訴

有一間名為SPEC COMPUTER的配件生產商，在去年12月推出了對應PS版《心跳回憶》的記憶卡，功能是主角的能力值被大大提高，玩家便可以用最便利的方法，去將《心跳》完成。KONAMI為了保障遊戲的壽命持續性，因而對這間公司提出起訴，不過目前由於日本仍未有保護遊戲SAVE DATA的法例，所以敗訴的機會很大。（SPYDER）

WARP本年巨作《EO》完成試玩會

本年12月3日，WARP邀請了各界傳媒與遊戲生產商的宣傳人員，在銀座的YAHAMA HALL舉行了一場有關《ENEMY ZERO》試玩會。當日WARP的代表取締役社長．飯野賢治除了像3月GAME SHOW那時表演彈鋼琴外，還發表了有關對《EO》的感想。「這個作品是繼『D之食桌』後，另一隻着重訊息性作品性的第2隻遊戲，和一般只重視播片或互動的遊戲有點不同……」演奏過後便是飯野的個人演講，在此之前WARP的職員將宣傳用錄影帶播放給到場者看。總括來説，整日的氣氛相當好，令人很難相信這是《EO》的試玩會。（SPYDER）

SS年末戰略簡談

原先預定會在今年底達到國內總出荷數500百萬台的SS，由於在暑假一役被PS攻到陣地幾乎失守，所以無法如期達到原本預計的出荷數，世嘉現在已將這個目標推遲至97年春甚至3月。至於今年底的重頭戲，除了已推出的《VO》和《VC2》外（兩隻大作的銷量合計也不及PS的《ARC THE LAD II》），相信是AM2在12月21日發售的《FIGHTERS MEGAMiX》和明年1月的《DIGITAL DANCE MIX~安室奈美惠》了。（SPYDER）

超新作LINE UP！

◆勁！世嘉正式宣佈會將兩隻街機作品——模擬空戰《SKY TARGET》和電單車《MANX TT》移植到SS上，發售日及價格未定。

◆望穿秋水的PS遊戲《美少女夢工場~夢見的妖精》終於決定發售日了，現定於97年1月24日發售，5800日圓；希望不要再延遲就好了。

◆NCS的SS遊戲《夢幻模擬戰3》推出後不久，便宣佈其另一名作《重裝機兵LEYNOS 2》現定於明年2月發售，售價為5900日圓；初回版本更有特製的設定資料卡附送，所以有買就要趁手。

◆繼《空牙2001》後，DATAEAST再將業務用縱向STG《空牙外傳》移植到SS上，登場機體共有4款，而駕駛者則有4人，合共有32種不同組合。除了像上次《空牙2001》時那樣有全新OP片段外，還有長達1分鐘的ENDING及精采的CD音源BGM，發售日為97年3月，5800日圓。

◆又是BOMBERMAN？原來蜜蜂廠HUDSON將會在97年2月28日推出超任版的《炸彈人5》，售價6980日圓。

◆至於電腦GAME方面，也有一堆新作宣佈推出，分別有SYSTEM SOFT的JWIN95專用《大戰略MASTER COMBAT》，97年2月下旬發售，9800日圓；HYBRID（WIN/MAC兩用）科幻AVG《SILICON SCREAM》，明年1月24日發售，6800日圓；JUST SYSTEM的《史提芬史匹堡之導演歡樂》，97年1月下旬發售，6800日圓，HYBRID；XING的JWIN95/JWIN兩用遊戲《銀河鐵道999》與JWIN95專用的《moon》，發售日為12月13日和14日，售價是4800及6800日圓；TGL的JWIN95專用《百家爭鳴~孫子兵法》與《成為魔法使的方法》，兩隻都是97年2月，價格未定。



街頭GAME霸王

文：ZAC

嚟亞洲AM SHOW之後，又好多GAME嚟緊，大家要小心（個錢袋）呀！！

斬開你兩邊！

如果大家有玩開「是暈4之煙草降淋」(《侍魂4之天草降臨》)，就應該試過喺「做低」咗對手後，畫面出現咗一個叫「段末奧義」嘅指令(指令係↓↓↑→→+C掣，全部人物共通)。如果照輸入嘅話，你所用嘅人物就會衝過去斬對手幾刀或其它好正嘅殘殺手段(越早輸入就越斬多幾刀)。但係好多機友就話：出到就好快感，但係就唔知幾時先會有得出？就哩個問題，小弟就走咗去搵料。得出嘅結果係，原來要「滿足」到某些條件，先至可以玩哩個「段末奧義」。啲條件係：(1)喺「做低」對手時，時間剩返40秒或以上；或(2)「串」過對手(即係撳三下START掣)1次以上。如果做到上述其中一個條件，就有一半機會出現哩個「段末奧義」。之但係，如果做到上述其中一個條件而最係「做低」對手嗰嘢係用A掣「剿低佢」嘅話，咁就會一定有得玩段末奧義㗎嘞。不過，有某些情況係冇得玩段末奧義㗎：(1)你「做低」對手嗰ROUND唔係決勝ROUND；(2)如果對手係NAKORURU或RIMURURU；(3)對電腦嘅天草四郎時貞或壬無月斬紅郎；(4)對「LAST大佬」(如用霸王丸打電腦嘅牙神幻十郎)。咁各機友明白未？不過話時話，原來哩隻GAME仲有啲過癮嘢，好似隱藏招：RIMURURU、風間火月同風間蒼月都有。RIMURURU(修羅&羅刹)：(冇武器時)前衝中A+C或前衝中B+D；風間火月(羅刹)：喺出超必「炎邪醒覺」時同時撳ABCD四個掣，就可以立即收招；風間蒼月(修羅)：使出「浮月」後撳住掣唔放手，就可用控桿控制粒「小水珠」嘅方位。而「女劍士」CHARLOTTE嘅超必(修羅)喺中咗對手後如果撳ABCD其中一個掣嘅話，係會有唔同嘅「FINISH」動作嘅：A掣係POWER GRADATION；B掣係一面笑一面「兜把」兜落對手度；C掣係將佢把武器指落地；D掣係一面祈禱，而對手就會爆炸(！)。跟住就係……唔夠版位，下次再報，唔好嬲吖！

的的的的……的阿奶

近排唔知大家有冇玩哩隻「的阿奶」(《DEAD OR ALIVE》)？不過小弟發現咗一個幾奇怪嘅現像：有的機友好認真咁研究隻GAME，尤其是啲關節技同反技；而另一啲機友(好似小弟咁)，亦都好認真「研究」哩隻GAME(啲女角)，唔知點解，玩玩吓會笑得好開心。小弟仲「發現」咗原來啲人物係有「三隻色」㗎！只要喺揀第二隻色之後(揀人畫面上面嗰啲人物就喺嗰個人物格輸入↑，下面嗰啲人物就喺個人物嗰格輸入↓)再輸入↑或↓(睇吓個人物喺上面定下面)，就會出現「第三隻色」㗎嘞。小弟強烈勸諭大家用TINA嘅第二或第三隻色；霞嘅第二隻色同LEI—FANG嘅第三隻色，保証大家一試難忘。不過講真，隻GAME除咗啲「矚目」嘅女角外，佢個系統都幾好玩，尤其是的「反技」十反易出，而且出完仲可以駁某幾招(唔係招招都得㗎)，所以大家不妨玩多幾鋪。

我X死你呀！

收到料，哩個「街頭霸王鬥X人」(《X MEN VS STREET FIGHTER》)原來有一擊必殺嘅連招：方法係用阿隆或豪鬼；指令係：近身站立中拳→旋風腳(→+中腳)→站立中拳→旋風腳→站立中拳→旋風……直至永遠。指令睇落唔難，但小弟試過，最多只係試到3 HITS，但係呀天草就見到有人做到70幾HIT，真係奇人……

又有得打餐死

講開格鬥GAME，近排有一大批格鬥GAME嚟緊，好似SNK隻《BREAKERS》(VISCO開發)，隻嘢例牌有超必，但係又加咗啲叫「特殊技」嘅嘢。預計今年年尾到港。不過詳情未知，有料小弟一定會報，大家放心。至於大家都等緊嘅《REAL BOUT SPECIAL》，幾時會到，有啲乜嘢新資料仲係全部未知(連代理同小弟啲「線人」都未知)，小弟都等得好辛苦(小弟估最快都要出年)。另外，CAPCOM隻《RED EARTH》，應該週街都係。嗰日喺亞洲AM SHOW，見到班機友喺度猛儲LEVEL，小弟估佢哋應該玩得好開心(不過話時話，小弟就覺得哩個儲LEVEL系統喺某程度上係「救」咗隻GAME，因為好多機友同機鋪老細都擔心得四個人物會令到隻GAME「唔襟玩」)。而哩個《STREET FIGHTER EX》，就要1月先至到，玩住《RED EARTH》先啦。跟住仲有ATLUS(《豪血寺一族》間廠)嘅《HEAVEN'S GATE》，係3D格鬥GAME，亞洲AM SHOW都有展出。小弟就冇玩過，但係眼見就做得唔錯。之但係，ATLUS早排發表隻格鬥GAME《GROOVE ON FIGHT》去咗邊？

打多啲飛機啦！

除咗格鬥GAME，近排都有唔少飛機GAME：好似《雷電FIGHTERS》(上次講過嘅秘技，今次真係喺秘技嗰欄講返，冇放你哋飛機)，《HOTDOG STORM》(小弟就覺得一般)，BANPRESTO隻「孖CROSS+」(《MACROSS PLUS》，不過可能小弟冇睇過套片，所以玩得冇上集咁投入，但係隻GAME都算唔錯)，仲有12月出，VIDEO SYSTEM隻《SONIC WINGS LIMITED》(即係隻《AERO FIGHTERS》嘅最新作，但係小弟仲未收到啲乜料，奇怪！)。再加上啱啱出咗嗰隻「閃星星魂」(《TWINKLESTAR SPIRIT》)哩隻「飛機方塊」，一隻打飛機GAME+方塊GAME；咁睇嚟，各位打開飛機嘅機友都將會好忙㗎嘞。

車仔啊，你喺邊呀？

近排隻《GTI CLUB》到咗，但係似乎唔係返咗好多部，而且好多場都只係返咗一大部，搞到小弟同班友人冇得玩哩個傳說中嘅「對戰MODE」。點解會咁？據某機鋪老細透露，原來哩架《GTI CLUB》總共運咗30部嚟香港，但係其中有7部轉咗口去外國，搞到全港得返23部，連啲大場都冇，所以好多場都只係有一部，叻到極都係得兩部。咁呀老細個場又點？佢就當然唔只得一部咁少啦。不過哩個情況，會隨住第二批貨到港而改善，希望批貨早啲到啦。

運動GAME

另外，哩排仲有啲運動GAME到港，好似SNK嘅「蹴踘王4」(《得點王4》，即係《SUPER SIDEKICKS 4》)同VIDEO SYSTEM隻《3 ON 3 DUNK MADNESS》。哩隻係三打三(3 ON 3)籃球GAME，最多可4人同時玩，共5種玩法(1人對電腦、1人對1人、2人對電腦、2人對1人&2人對2人)。應該可以滿足到班運動GAME迷嘅。

桌球GAME

講開運動GAME，近排出咗隻唔知算唔算運動GAME嘅GAME，哩隻嘢叫《POCKET GALS V.I.P》，係桌球GAME。玩法基本上同舊年DATAEAST隻桌球GAME一樣，連畫面都冇乜點改。出嗰間廠叫《卓任》，初時小弟以為係台灣廠，點知得呀某機鋪老細「爆料」，先知原來係韓國出品。呀老細話原來哩間廠同DATAEAST買咗隻桌球GAME嘅版權，然後改咗啲嘢就出咗家陣哩隻嘢。佢話哩隻嘢都算貴，要成4000幾個大洋。不過，近排啲「趣味版」(好似啲方塊GAME)郁吓都要7000幾個大洋，哩隻GAME一啲都唔算貴吖(呀老細仲話6、7年前哩啲版都要4000幾個大洋，但係家陣哩塊版都係要4000幾個大洋，咁咪即係冇加過價？)。

讀者戊：「很煩呀！我玩厭了，真不知如何處理。家裡又沒有位置安置，但我又想買多些新GAME，還是賤價賣掉吧。」

讀者丙：「不行！這太不負責任了，你怎可不替它想想，可能有人想收容它呢。」

讀者戊：「那麼我應怎麼辦？」

讀者丙：「你要找○○的抉擇！」

讀者戊：「……？」

讀者丙：「還是先找這裡吧……」

姓名：遊戲跳蚤市場

服務性質：給予讀者版位，刊登買賣遊戲主機或軟件之廣告，進行公平交易。

服務時間：二十四小時ON CALL(BY POST……)

要求服務方法：請留意專用表格

刊登規則

一．必須以本表格填寫（影印本亦可）

二．必須填寫真實資料

三．來信必須連同身份証副本乙份

四．一切未經遊戲機生產商受權之遊戲產品，一概不予受理（如磁碟機）

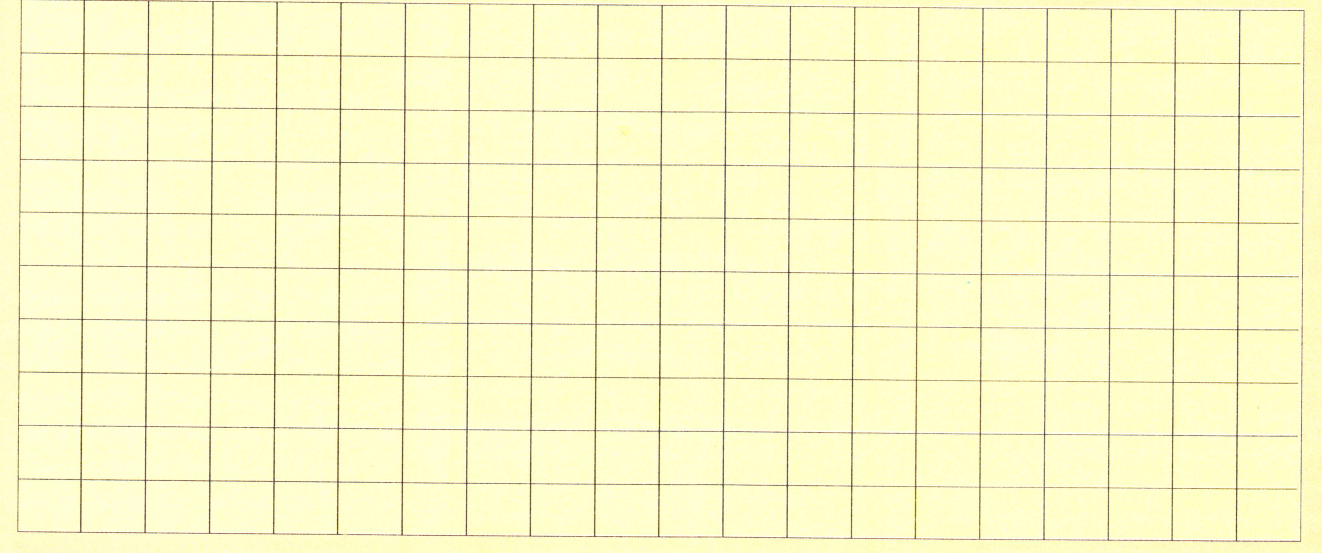
五．來信請寄：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明<遊戲跳蚤市場>

聲明

一．來信如不按規則指示將不會受理

二．本刊保留刊登信件的一切權力

三．讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關



遊戲跳蚤市場專用表格

姓名：　　身份証號碼：

聯絡電話：　　聯絡地址：

誠徵／讓（請刪去不適用者）

聯絡方法：

遊戲市場



徵 GAME PLAYERS

徵GAME PLAYERS 1-29期，每本$15-20。徵SS VCD咭，必須試機，價$500，另讓世嘉5代主機連火牛及多隻GAME，價$200。
聯絡方法：星期一至五
9:00AM—17:00PM
電話23315711
伍生洽。

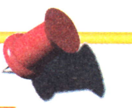
聲明

一.來信如不按刊登規則指示將不會受理
二.本刊保留刊登信件的一切權力
三.讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關



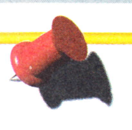
徵 GAME PLAYERS

本人誠徵GAME PLAYERS第十七期，PS記憶卡一張，龍珠27-31期，《古惑仔之猛龍過江》海報一張，共220元。散賣GAME PLAYERS第十七期25元，記憶卡100元，龍珠27-31期，共70元，每本10元，海報25元。另徵TAKE THAT CD一隻100-150元，電影海報，約20元，PS GAMES約??元。
聯絡方法：打電話:24618914
(星期一至五) 4:00—7:00
(星期六、日) 整天



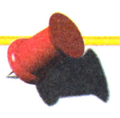
徵少年街霸 ZERO II

本人誠徵SATURN原裝GAME之少年街霸ZERO II價$200，另誠徵SATURN軟盤、光線槍各1，要操作正常並新淨價合共$500元可商議。另誠用8成新愛立信GH337機身再加800元換愛立信GH388機身一部(九成新最好)可略加價錢。註:交易地點炮台山地鐵站恒生銀行外。
聯絡方法：12:00PM—11:00PM
有意請電94562594
RICKY洽。



大量徵求

ALBERT ODYSSEY外傳限定版，真女神轉生BOX，櫻大戰，DRAGON FORCE各$250。GUN GRIFFON，DARK SAVIOR，少年街霸，精靈王紀傳各$200。GUNBIRD，STEAM GEAR MASH各$150。FIFA96，V GOAL，時鐘戰士下卷各$100。
另讓超級任天堂全套連遊戲多隻價$1000。
聯絡方法：29654259偉洽
留話必覆。



讓 PLAY STATION

出讓PLAY STATION，有S端子，一張MEMORY CARD，大JOYSTICK，原裝手掣一個，鐵拳正版；賽車正版，連33隻遊戲，買了半年九成新，售$3800
聯絡方法：星期一至日
12:00AM至12:00PM
電26669507張子賢洽。



私人徵求世嘉 SS 遊戲

現徵求SS所有X指定及18禁之原裝遊戲，價錢大約$150-250左右；另亦徵求2.0版VCD咭，價錢由$450-700左右(可略加)，以上徵求品要冇壞和操作良好。
本人亦出讓遊戲有：VF REMIX、SLAM DUNK、魔域戰士2、世界英雄PERFECT、RACE DRIVIN及一些新GAME，價錢由$80元—250元。全部原裝有説明書及保存新淨，交換GAME可(育成足球，V足球96……)有意者請聯絡，必覆。THANK YOU!
聯絡方法：29440108，24758573
請説明賣/買/交換GAMES
必覆，THANK!



讓手提遊戲機

讓GT手機全套(連多款遊戲，包括神聖之紋章，炸彈人，F1賽車……) 1000。GG連遊戲，(包括龍虎爭鬥2，格鬥三人組，超音鼠賽車，永遠之傳説……) $800。另有多款GG，GT，GB遊戲，歡迎查詢。PCCD多隻如風之傳説，天外，英雄I，惡魔X，龍珠，MM II，DUNK SAVE卡等，價電議，以上GG，GT，GB遊戲價錢特平，差不多全部有盒，保證八成以上新，無意勿電。另有少量GS，亂馬漫畫書出售，每本$10。
聯絡方法：星期一至五，1PM—10PM。
23295605楊洽
人不在勿説來意



超級任天堂及銀英傳

誠讓超級任天堂日本版及流行配件全套，另送兩個全新手掣和一個大手掣，原廠有單九成新，另送五十隻磁碟，搬屋急售$750。
另讓GAMEGEAR的「電視咭」九成九新$150，接收清晰，(另送可接駁錄影機，遊戲機的視咭插，香港買不到) 另徵《銀河英雄傳説》小説版全套市獵人(國際版)全套或接近全套，《亞爾斯蘭戰記》(田中芳樹作)全套，書籍價電議。歡迎來電留下姓名電話及作買賣的物件，必覆。
聯絡方法：71116336 AC 3363
VICTOR洽



誠讓超任遊戲機

本人誠讓超任遊戲機一部，包火牛。手掣兩個、AV線、有盒，八成新，性能良好，讓$400(可略減)。
聯絡時間:09:00—18:00電29935535 KEN CHAN洽



誠徵遊戲誌

本人誠徵遊戲誌第3、21、22、23、26、30期30期要有遊戲誌EX，以上各物品須完好，價錢電話議。
聯絡方法:晚上8—10時27410885操洽，留電必覆。

誠讓 PS 主機

誠讓PS主機一部，連雙原裝手掣，AV線、火牛。記憶卡、有盒及說明書，九成半新，買入4個月，已改，連一隻原裝《第四次S》和其他十九隻勁遊戲，售$3300，可略減，不二價原裝鐵拳1和記憶卡。
再讓SS主機一部，連雙原裝手掣，AV線、火牛、九成九新，買入一個月，少玩，連VR COP＋槍，V GOAL 96，VR FIGHTER REMIX和鬥神傳URA，售$2600，可略減。不二價送SEGA FLASH。
聯絡方法:晚上8—10時
28016282康洽。



出讓與徵求

出讓:486DX-66淨底版連CPU連8MB RAM和DISPLAY CARD$700 386淨底版連CPU 價$100。
徵求:SATURN VCD CARD價$650。徵任何牌子HARDISK 540M一隻，價300元正。SATURN遊戲:THOR~精靈王紀傳~$110時鐘戰士下卷$60。
聯絡方法:日生星期一至五
10:00AM-5:00PM
TEL:27747271吳先生洽



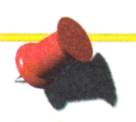
讓拳皇 96

讓拳皇96盒帶一餅，九成新，$1800。另徵侍魂3 CD版，$130、風雲默示錄，$80、純種馬王$100，SATURN GAME:LUNAR$250，山卡KING$80，ZERO 2$180，NG帶牌手掣$150，要有八成新，CD牌大掣$100，各種NG，GAME原裝海報，價$40至60，MD盒帶:夢幻模擬戰II，$150，格鬥三人組，$80，夢幻之星I，$80，光明與黑暗1，2，各$100。
聯絡方法:午後12時至晚上7時
請電91446384明洽



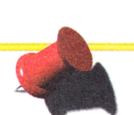
徵 SS 配件

SATURN原裝軟盤及手掣，各150。
SATURN遊戲:GUNGIFFON$130，龍珠真武鬥傳$130，三隻眼吸精公主$180。
聯絡方法:71128396 A/C 900
蘇先生



讓 PS 啡盒機

日本製PS啡盒第一代有S端子輸出經改機，絕對商合追求高質數遊戲人仕，價$4,000。
又徵SS(STRIKE RS1945)價約$150(可略加)。
聯絡方法:72980895



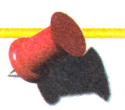
徵 PS GAME

本人誠徵大量PS之(1)立體方塊(BLCOK OUT)(2)UNSTACK每隻一百元。
聯絡方法:有意者請電77070254(8:30AM-11:30PM)吳洽



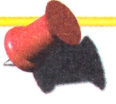
讓 SS SAVE CARD

SS用8M SAVE CARD(即主機之32倍容量)連一個SS原裝白機手掣。
價$330可略減(九成新)手掣無盒。
另讓《HOP UP》廠出M16 Q版電動槍連彈樽及專用BB彈一大包，價$160可略減，(七成新)無盒
徵心跳回憶限定版(SS用)必須齊套，有盒有說明書，價$220可略加
交易要在各地鐵站
聯絡方法:星期一至六
晚上6:00至9:00電23617389
張展霖洽(來電必覆)



誠讓 NEO GEO CD 機

本人誠讓NEO GEO CD機一部，兩手掣一大掣，連火牛AV線，勁GAMES包括:拳皇94，拳皇95，SPECIAL，街坊價$1100，誰想做拳皇霸主即來電購買，先到先得。
另讓PS，連十五隻原裝遊戲，叫價500有找。
聯絡方法:電26935439字鋒



徵 PS 原裝遊戲

PS原裝遊戲，雷電、GALLAXIAN 3、鐵拳、價$100至$150，視新舊而定。另徵PS原裝分插，價$150(必須試機)以上貨品，最好地鐵沿線或屯門區交易。
有意者請CALL73212820周先生洽(金銀碟勿問)
聯絡方法:7321-2820
周生洽



私人徵 SNKCD 碟

任何NEO.GEO雷射碟都愛，新舊不拘，現金交易，隨時隨地，請即電—71109588 CALL9530
鍾洽

電視遊戲信箱

答信之時，SONY的PS行貨己有得賣，但當中有很多GAME因版權問題而沒有行貨賣，看來「水貨佬」仍然有生意。其實好似《J-LEAGUE》的足球GAME這種大受歡迎的題材，因為版權問而不能來港，令眾多球迷冇得玩，實在是非常可惜……希望SONY會改善一下吧。

用「DVD」製遊戲

編輯先生：

本人有以下問題，麻煩你解答：

1.SEGA會否利用「MODEL 3」底板，推出《FIGHTING VIPERS 2》和《VIRTUA COP 3》。

2.《VIRTUA FIGHTER》系列是否有傳聞5集？

3.繼《KOF 96》後，SNK還有什麼格鬥GAME移植落SS上？(《神王拳》除外)

4.SNK會否在64 BIT底板上推出《KOF 94》或《KOF》系列遊戲？

5.在《KOF 96》對戰攻略上，所報導的攻擊力、上昇、下降上的數據是否就是指出招速度，或扣對手能源多少？

6.貴刊可否報導SNK或其他遊戲公司如SEGA、CAPCOM歷史回顧？

7.遊戲誌尊賣店無人做PS行貨代理？

8.97年日本有什麼大型GAME SHOW？

9.未來日子，遊戲生產商，會否以「DVD」作為遊戲軟件媒體或硬件主體對應「DVD」軟件呢？

10.SEGA、SNK、CAPCOM或其他廠商，會否在香港買樓(開機舖生意)呢？

非常多謝你的解答，祝貴刊銷量創造奇蹟，天下無敵的強書！

格鬥家的FANS上

格鬥家的FANS：

1.絕對有這樣的可能。

2.正如你所説，這個還是傳聞。

3.相信會有《侍魂 4》，甚至是《REAL BOUT SPECIAL》。

4.這個還未有確實的消息。

5.對了，就是這個意思。

6.這個建議很好，但就要交回編輯部商議。

7.暫時還未有做。

8.請留意本刊的報導吧。

9.以「DVD」為媒體製作遊戲已是大勢所趨，可能會是下一世代主機的標準裝備。

10.這真是不得而知了。

行貨SATURN只得白機

WATER DRAGON：

小弟俊第一次來信，心情非常緊張，封信寫完又寫，擦完又擦，改完又改，終於都大功告成，希望不要寄失就好了。

請不要怪我問些弱智問題：

1.HI-SATURN哪裡可以買到，現在的遊戲機店都只賣白機。價錢方面又貴幾多呢？(要係原裝行貨有保養)

2.GAME PLAYERS WORLD是否只賣書和GAMES而不賣機呢？

3.SATURN在香港是否有代理？只代理SEGA SATURN而不代理V SATURN和HI-SATURN？

4.SATURN代理的公司叫甚麼及在那裡呢？

5.你們可否開個GAME PLAYERS CLUB，會員能夠享受在GAME PLAYERS WORLD的買書，買GAMES，精品……等優惠呢。

6.有一位朋友叫我不要買SATURN住，因為1998年會出64 BIT SATURN用DVD，而且是玩不到現在的CD GAMES，是否真的？

7.有一日，我去問一間遊戲機店：「V SATURN幾多錢？」店主説：「連埋直LOAD IC都係1800元。」直LOAD IC是甚麼？這代表部機改裝過？

8.如果常抽插張SS的VCD卡，是否會兩敗傷(機和卡)？那麼HI-SATURN因內置VCD卡而變得耐用？

9.「X」指定是否代表三級？

謝謝答覆我的問題！

祝身健！ 銷量急升

罷買日貨的阿俊

罷買日貨的阿俊：

你說罷買日貨，但又要買HI-SATURN……？

1.「HI-SATURN」在港並沒有行貨，只有白機才是行貨；你要買行貨SATURN的話，便可以到「遊戲誌尊賣店」那裏。

2.當然不是，你若有空的話，大可以去參觀一下。

3.SEGA SATURN是有香港代理的，但V-SATURN和HI-SATURN就沒有了。

4.SEGA SATURN的香港代理是「WKK INTERNATIONAL TRADING LTD.」。而地址是WKK Bldg.,11/F.,418A Kwun Tong Road,Kowloon,Hong Kong.

5.WATER DRAGON為免開空頭支票，還是將你的意見交給「遊戲誌尊賣店」的同事吧。

6.誰説SEGA會在1998出64BIT的新主機？照WATER DRAGON看，起碼也要到1998年年尾甚至1999年才會出新SATURN(照理不會再叫SATURN)，難度你要等兩年才玩SEGA的GAME嗎？。

7.「直LOAD IC」是用作玩翻版GAME的。

8.若你真的經常「抽插」(即每日起碼「抽插」數十次)，那就很難會耐用了。

9.可以這麼説。

「擴張RAM」與「ROM盒帶」之間的分別

本人就是格鬥界一大奇材，精通任何格鬥對戰GAMES，例如：《ZERO II》、《KOF 96》、《天草降臨》、《X-MEN VS STREET FIGHTERS》ETC……另外，本人也是遊戲機發燒狂熱者，不論家用機或街機，本人亦寵愛非常。但始終都有疑惑，望先生指點迷津！！

1.《CHRISTMAS NiGHTS》係唔係得一關玩？超音鼠有冇得飛天？而遊戲背景，角色是否會因應不同月份而轉變？(即CHRISTMAS有雪，新年有過年的氣氛！)

2.《VIRTUAL ON》支專用棍(TWIN STICK)邊度有得買，幾錢？

3.《KOF 96》SS版裡面嘅「擴張RAM」同「ROM盒帶」分別係乜？有乜唔同？

4.咁《KOF 96》SS版嗰餅盒帶可否用作和《REAL BOUT》同《待魂3》一齊共用，即一帶三用？

5.水龍哥去慣邊度打機(街機)？

6.你班編輯去慣邊度打機(街機)？

7.貴刊之「無責任GAMER評」得分，以幾多為滿分！

8.水龍先生打格鬥GAMES勁否？可否提供何處有格鬥GAMES勁人？(因無敵是最寂莫？！！)

9.可否登出貴刊之全家福？

多謝先生指點！

格鬥之霸 CLARK上

格鬥之霸 CLARK：

1.《CHRISTMAS NiGHTS》真的只得一關玩，而超音鼠會用他的超強跳躍來代替飛行，背景亦會因不同的節令

所改變。

2.你可到「GAME PLAYERS WORLD」裏問一問，價錢約是$340左右。

3.首先，你要明白ROM與RAM的分別，待在下簡單地解釋一下：「ROM」的全名是「READ ONLY MEMORY」，即是只可讀取資料但不能輸入資料的記憶體；在《KOF 95》的16M BIT ROM中是儲存了各版的背景DATA，遊戲進行時只需在《KOF 95》的CD-ROM中讀取角色及操控的DATA(還有BGM等)，再馬上在其「16M BIT ROM」中提取背景DATA，這樣便可以很快地LOAD出一版，這便是「CD-ROM」+「ROM帶」的效果，亦是SS版《KOF 95》LOAD碟速度快過NEO.GEO CD Z版《KOF 95》的原因。

至於「RAM」呢，全名就是「RANDOM ACCESS MEMORY」，即是可以任意隨意處理，可讀可寫的記憶體。現時SS版《餓狼REAL BOUT》，《侍魂 3》及將來《KOF 96》所用的就是「8M BIT擴張RAM咭」，其意思即是將SATURN內的36M BIT RAM再加上8M BIT RAM，合共44M BIT RAM。其工作原理是在該CD-ROM(如《餓狼REAL BOUT》)中取所有的GAME DATA(即背景、角色、主PROGRAM及音樂……等)輸往RAM(機內RAM及擴張RAM)中處理，由於多了8M BIT RAM的關係，所以可以在同一時間內處理更多DATA，這個便是《餓狼 3》出得較差的主要原因(少了8M BIT RAM)。其實，這個系統的工作方式是和NEO.GEO CD Z十分相近，所以有人便說SS版《餓狼REAL BOUT》和《侍魂 3》的LOAD碟速度和NGCD版的差不多，這也是無可避免的。而且，因為NEO.GEO CD Z內有56M BIT RAM，比SATURN的「擴張RAM」系統更多了12M BIT RAM，只要想到這一點，就可以知道SS版其實已是不差的了，皆因SNK採用「擴張RAM」系統的主要原因就是為了可以在提高遊戲質數之餘亦可降低售價。

一口氣說這麼多，希望CLARK及大家可以明白。

4.當然可以，這便是上述SNK想降低售價的做法。

5.很難說，因WATER DRAGON是行到邊，打(機)到邊，沒有去慣那裏。

6.同上。

7.五分。

8.在下打格鬥GAME的LEVEL只是一般，至於格鬥勁人……你可寄信約戰ZAC。

9.咱們又不是甚麼美男子，相信你是沒有興趣看的。

PS推出《花小路大戰》？

水(WATER)龍(DRAGON)先生(MR. WATER DRAGON)：

你好！本人乃第一次來信的。請MR.W.D.(簡稱)幫我。

1.貴刊會否登出《街霸方塊2X》、《ALICE IN CYBRLAND》、《實況沙鍋曼蛇FOVER WITH ME》、《亞娜姆之翼》、《FF VII》、《同級生2》、《三國志孔明傳》、《九龍風水傳》、《BIO HAZARD 2》、《SAGA FRONTER》、《FF TACTICS》、《真說侍魂》、《WILD ARMS》、《龍之戰士III》的攻略(會否太多？)尤其是RPG和AVG的是否完全攻略？因為我很怕也因貴刊現在PS GAME 也以超級無敵壓縮的寫法。(全部GAME 只屬PS)

2.除以上的SRPG、AVG外，MR. WATER DRAGON有何PS的RPG心選？

3.PS《KOF 95》的草薙柴舟和胡高，怎樣令他們出現？(若叫我看XX期，對不起，我沒有才問你的，因我是近期新讀者)。

4.PS三國志英傑傳可否用PC的秘技？

5.KID會否幫PS造GAME？我想玩《首映日》，可沒有SS。(首映日的女孩子幾漂亮)

6.《花小路大戰》會否移植於PS？

7.《吞食天地3》(街機)何時推出？

8.《ARC THE LAD II》的攻略，為何不説道具呢？

PS.《ARC THE LAD II》的攻略，太精彩才令我買了此GAME，又多謝令我知可用上集的SAVE，我一定會買上一集的。總之代我多謝天草四郎時貞。(是編輯，不是「是暈」)

RYU 上

RYU：

1.上述這麼多的攻略當然會有可能做，但就未必做得齊。

2.當然是《FF VII》，《真說侍魂》及《亞娜姆之翼》。

3.在揀人畫面中，按着START來按↑+○，→+□，←+×，↓+△便可。

4.不可以。

5.應該不可以了。

6.可能性很低。

7.CAPCOM連《街霸 III》也未推出，哪會這麼快到《吞食天地 III》呢？

8.再等多一下吧。

《VIRTUAL ON》不一定要用「TWIN STICK」

WATER DRAGON：

本人是第一次寫信來的，希望閣下回答我以下的問題：

1.《THE KING OF FIGHTER 96》的RAM卡是否和以前的RAM卡一樣？

2.一張RAM卡是否可玩所有的SNK GAME？

3.除了《NiGHTS》外，SS有類似的GAME嗎？

4.SS的《RIGLORD SAGA 2》是否一隻好GAME？

5.《VIRTUAL ON》是否要用專用的控桿，如果不用專用控桿，感覺如何？

6.《SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP》會否移植SS？

7.「遊戲誌」裡可否介紹多些SS的GAME，因為書裡的內容大部份都是介紹PS的GAME，而本人亦沒有PS，所以感到有點浪費金錢？

8.不是原裝的RAM卡會否影主機及玩到SNK的GAME？

9.《真說侍魂——武士道烈傳》是FIG或RPG，因為看見新GAME時間表裏SATURN是FIG，NEO GEO則是RPG？

10.SS的所有GAME裡，那些是閣下感到一流的？

11.「遊戲誌」的出版日期經常遲了幾天，希望你們能改善？

12.在36期裡介紹的《心跳回憶》的電話咭多少錢一張，可否在你們的尊賣店買得到？

SORRY！問題太多了，希望閣下見諒！

P.S.祝業務蒸蒸日上！

CYBER 上

CYBER：

1.當然是了。

2.只要是對應的就可以了。

3.好像是沒有了。

4.算是不錯的了。

5.《VIRTUAL ON》並不一定要用專用控桿，用手掣的操控也不錯。

6.應該是會的，但不會太快。

7.那麼你買部PS不是成了嗎？

8.可能性都不少。

9.此GAME是如假換的RPG。

10.太多了，如《真女神轉生》，《GUNGIFFON》，《VIRTUA FIGHTER 2》等。

11.現在已在努力改善中，俾吓面啦。

12.約是佰多圓一張，但可惜已經賣完了。

LAST NEWS！！！

致各位精明的班主：

經本刊高層商議後，現已決定舉辦「全港《J-LEAGUE創辦職業球會》大賽」，詳情定於下期公布，各位如有任何高見，歡迎來信提供。

警察司機上

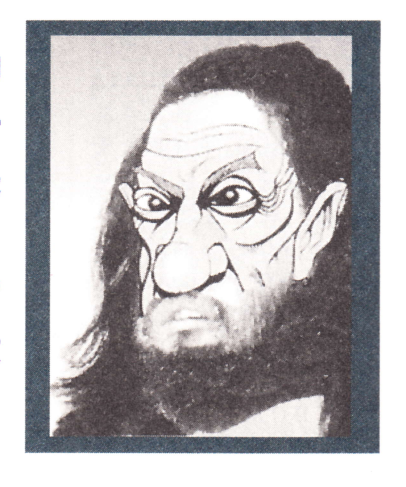
無責任讀者擂台

今期主題：無責任讀者GAME評

教主話：

由於「無責任讀者GAME評」大受歡迎，所以原先的題目「1996 GAME 大事回顧」順延至下一期。想深一層，下期出書時便是1997年，在那時作「大事回顧」不是更有意思嗎？

另外，不知是甚麼原因，最近的「GAME畫廊」非常冷清，難度是寒冷的天氣把各位的手也冷壞了嗎？希望大家再次踴躍投稿吧，多謝！



《艾拔戰記傳》、《結婚》、《女神異聞錄》

編輯先生：

本人寫這篇文章時已是截稿前一天(27日)，如果能夠刊出，就可喜可賀了。然我不算是甚麼打機高手，但最邊玩過的幾隻遊戲，也有一點感想和各位同好分享，也可讓未玩這些遊戲的朋友參考一下。我想在此談的三隻遊戲是《艾拔戰記傳》、《結婚》及《女神異聞錄》。

先談《艾拔戰記外傳》，這遊戲推出已有數月了。初時見它一度延期，曾對它把有頗大的期望，不過玩落後便嘆一句：「不過如此」。也許是我已玩過不少RPG的緣故，比較下所以得此感覺吧。這遊戲的畫面是不錯的，人物夠大，不像近期推出的《LUNAR》般細得像粒豆。故事有人情味，尤其主角與女主角兩小無猜的感情相當純真有趣，情節流暢，沒有牽強枝節。不過系統就十分簡單，魔法效果也沒甚特別，如果要追求華麗的戰鬥場面，不如玩回PS的《幻想水滸傳》好了(故事有意味，戰鬥場面相當有氣勢，我頗欣賞)。不知道否比遊戲是好了適應較小玩來，所以難度不高，由其簡單的系統似乎亦證明這點。感覺上SUNSOFT的遊戲水準一向也不是太高，例如近期在PS推出《STONE WALKER》便是例每天等。此外，這遊戲有個最大的致命點，便是LOAD碟的速度，如果你想玩這遊戲，便要作好心理準備，要捱得住沉悶的等時光，我在玩的時候通常都一面看書，因為實在太久了！(這是令我常常提不起勁玩它的最大原因)

PS的《結婚》是近期我較喜歡的一隻戀愛SLG遊戲。當然這戲的最大吸引力還是那5位各具固性的事業女角，不過不知是否要配合OP，人物的樣貌與《卒業》時代有頗大的出入，也有點失去以前的豐采似的。當然，這也不是沒有好處的，例如在《卒業》中不太起眼的加藤美夏的新造型便漂亮得多(個人感覺)，以我就選擇追求她並和她結婚哩！其他人物就好像差了點，提不起我的興趣。不過有一點奇怪的是，女角在春夏秋冬，上班或約會，永遠穿著同一件衣服，難度她們……？如果在這些細微地方上改善一下便好了。另外，中本靜的聲音動聽極了。對暫時未有機會結婚的朋友來說，這遊戲頗值得一玩的。

最後不得不提的自然是ATLUS的大作《女神異聞錄》了。雖然我未玩完此遊戲，但我十分贊同PUYU神的：「這是PS到目前為止最佳的RPG」。它無論在人設、畫面、音效、故事各方面都超越了以前的《女神》作品。我覺得玩《女神》常常帶點精神虐待的味道：難度極高，無論是惡魔CONTACT系統、合體系統、魔法、裝備各方面都極盡複雜，失卻了遊戲應有的RELAX性質。幸好，今集的《女神異聞錄》好像為了照顧一些不求難的玩家，明顯地沒有合體已少了許多「苦惱」，BOSS比起《惡魔召喚師》中的已算是「好相與」了。今集《女神》的戰鬥場面與音效的精彩之處，相信玩的一目定口呆，真想像不到達到如此的境界。不過我感最到趣還是與惡魔CONTACT時那些千奇百怪的反應，簡直令人捧腹大笑、拍案叫絕哩！總而言之，這遊戲絕對可以成為次世代RPG中的皇者，實在精彩得難以形容。假如你從未接觸過《女神》系列的話，就不要錯過機會了，不玩肯定是無補償的損失，單是聽聽音效已殘到物有所值了。

好了，話說得頗長，就此收筆，希望日後再能和大家交流吧！

遊戲公子

《LANGRISTER III》

編輯先生：

實在太高興了，「無責任GAME評」的出現，終可令各位愛GAME之人可以表達個人意見，交換心德，小弟自不然第一時間來信以訴心聲。

本人今次想講的GAME就是「《LANGRISTER II》，這隻NCS推出的人氣超華麗SRPG。這隻GAME一再延期(由6月等到9月尾……)，出來的效果並沒有人失望。強大的聲優陣容，大大加強玩者的投入感，人物設計仍是相當的有個性，劇本方面更加是落重料做足功夫。整體來說是合格有餘的B級作品，全GAME中最令本人失望的就是作戰系統的變更。

以下是本人對《LANGRISSER》系列中，個人覺得最有特色的地方：(1)轉職系統、多重變化的轉職可能，(大大不同於《III》中的自由變身)。(2)屬性相克，在以往兩集中，士兵和指揮官的屬性是十分之重要的，如果在屬性不利的條件下(騎對弓)，就算LEVEL高過對方也依然是十分不妙的(除非距太大，有10多LEVEL)。(3)指揮範圍，在一定的距離下，直屬部隊可以得到作戰上的附加點數，特別是在第一集中，指揮範圍的重要性是爆機必要的，其中的影响力有時是比士兵屬性更大。

三集《LANGRISSER》中，每一集都有一些改變(改進？)，第一集中、一張MAP中只可以8 VS 8，第二集則變成8 VS 10以上，但是備兵數目就由1人8隊改作6隊以下。第一集中，職業能力是固定的，第二集已變成非固定式(士兵→騎兵，騎兵→士兵，二者的總能力似乎是一樣，能力值是以總分計算，不同第一集的洗底)。而在第三集中，能力值的結果幾乎是和職業無關，(做得魔法師耐，MP就大大提高……)，三集過後就只得地形式和備兵屬性是保留下來，其中的改變可說不少。

可能是第一集的系統太過出色，就本人來説，其實二、三兩集都是比不上元祖第一集的(不知遲些會不會推出1 & 2REMIX PACK呢！)，在LANGRISSER II中，最令小弟失望的是取消了「指揮範圍」，地形效果亦不再明顯了，(那些弓兵入林40%，水兵在海50%……)。3D戰場十分有趣和壯觀，只是有時會有BUG出現。而指揮官和士兵的人兵合一也是失敗，當年小弟玩第一集時是十分享受那種步為營的戰爭的，為了將指揮官放在傷兵之則(下四自動補充兵源)而又要同時攻擊敵人(不能浪費回合嘛)，是十分刺激好玩的，在這一集中，小弟真是越玩越多疑問，以下是在下的疑問大集：(1)步兵指揮官的攻擊力是等於零，不是的話為何帶著「聖劍」的步兵主角竟然不能重創對方的槍兵隊(用僧侶時的效果竟比步兵好……)；(2)為何敵人的魔法部隊可以預知小弟的部隊去向而預先準備好應用的法術，小弟的部隊不行過去又不見他們的MP減少(在這一集，唸了的法術，不用也要消耗MP的)；(3)為何這集取消了多途故事的分支系統，只是留下一個戀愛系統(一集CD只有3—40版，似乎少了一些)；(4)職業升級有甚麼特別，除了多一種傭兵外，還有其他好處嗎？特技的用處不大，只有連續魔法是可用的，潛伏的人一樣會受能對方魔法的狙擊，那曾隱過身；(5)似乎不是所有對白都配音，不知是否小弟特別好彩。不是的話，為何不全面性配音呢？這方面的效果是十分之好。

《LANGRISSTER II》的版圖十分華麗，精美的插圖，豐富的劇情，還有那首第一集的主題曲REMIX版，十分叫人懷念。MAP上戰爭十分充實，有街，入侵，平原對決，追擊，逃走……等等。說到這裡，立時記起此GAME中的古代超兵器，這傢伙只前發炮，雖是威力大，但是一避開正面便完全是一件廢物，沒有發揮的機會，實在應該給它少許移動力的，不然就在版圖上不些功夫，逼玩者中招才可，最少也要可向4面發射的，不然怎會有超兵器的威力和逼力呢！

這一集《LANGRISSER》，有新增加點，亦有失去的地方，支持者仍是值得支持，只是在下心中更渴望NCS推出1 & 2的合版(形式改變太大，相信模式上已沒有走頭路的可能)。如果NCS可以造出REAL POLYPON的地圖，將REAL TIME戰略，改進成真正的大混戰(這一集始終都是1對1)，一次過選移動目標，一次過選攻擊目標，將可造成更壯大的場面、更刺激的遊戲。不過只怕SATURN機能負擔不起……

《LANGRISSER》CONTINESS FOREVER!

未能完美爆機的SATURN

華山上

以上純屬讀者個人意見，與本刊立場無關

無責任讀者擂台 下回預告：

40期——「1996 GAME壇大事回顧」

(截止日期：12月27日)

無可否認，GAME壇在1996年有着很大的變化，藉着年尾的時候，好應清算一下，看看誰是誰非；話題不限，只要是在96年內GAME壇所發生的事件，都歡迎閣下來信談談。

41期——「無責任讀者GAME評」

(截止日期：1月9日)

秘技工場

4級醉料　EXPERT MODE的出現方法

遊戲：SUPER PUZZLE FIGHTER II X
機種：PlayStation／SATURN

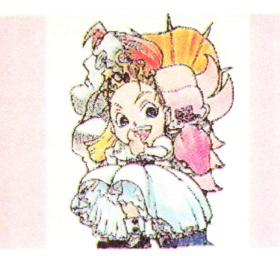
這一隻遊戲之中，有一個叫做STREET PUZZLE MODE的模式，在上一期中已經為大家介紹過若戰勝了內裏的人物，是可以有一些SOUND TEST、SHOW TIME DEMO、及使用隱藏人物的方法等等，但其實若大家於STREET PUZZLE MODE中把所有人物都戰勝了的話，是會有一個叫做EXPERT MODE的東西出現的，這一個其實是一個高難度的模式，可以測試一下玩者的實力。

■首先將STREET PUZZLE MODE全部完成；

■之後就會多出了一個EXPERT MODE。



■在STREET PUZZLE MODE中勝了某三個人的話，會有齊三個隱藏人物的使用條件；



■於COLLECTION中還有一個ILLUSTRATIONS。

1級猛料　使用隱藏人物火引彈

遊戲：SUPER PUZZLE FIGHTER II X
機種：PlayStation／SATURN

其實要使用火引彈的方法不止是在STREET PUZZLE MODE中戰勝其中的那一人而取得使用權的，還有一個方法可以在CPU戰及對戰時使用他，方法十分簡單，只要「在選人畫面中移到MORRIGAN那處緊按START，2P的話便移到FELICIA處緊按START（PlayStation版按SELECT），然後按←←←↓↓↓＋（SATURN版A、B、C、X、Y、Z，PlayStation版按□、△、×、○）任何一個鍵，若是2P的話便按→→→↓↓↓＋（SATURN版A、B、C、X、Y、Z，PlayStation版按□、△、×、○）任何一個鍵」，便可以使用隱藏人物火引彈了。

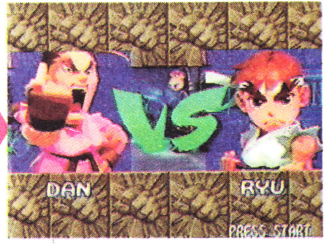


■在選人畫面的畫面中，移到MORRIGAN處緊按START（PlayStation版按SELECT）；

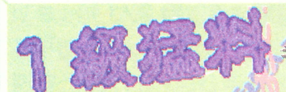




■再按下（SATURN版A、B、C、X、Y、Z，PlayStation版按□、△、×、○）任何一個鍵；



■這便可以使用隱藏人物火引彈了。



1級猛料　一個CREDIT、兩個人玩

遊戲：雷電FIGHTERS
機種：街機

由於上期稿擠，所以今期將會補登這一隻遊戲的秘技。這一個秘技，是可以入一個CREDIT，就可雙打的秘技，但不過據聞有一些遊戲機中心的老闆已經知道了這一個禁斷的秘技，於是便改了底板，所以筆者在此聲明，這一個秘技並不是到處可以使用的，各位讀者請留意！！使用的方其實十分之簡單，首先只要緊按1P的START，然後入一局錢，之後再按2P的START，這樣，就可以以一局的價錢，兩人同時出戰了！

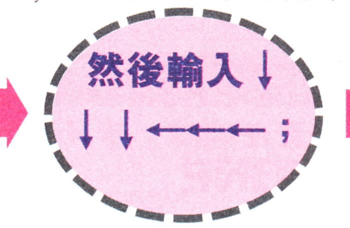
1 級猛料 使用隱藏人物豪鬼

遊戲：SUPER PUZZLE FIGHTER II X
機種：PlayStation／SATURN

另外要使用豪鬼的方法亦不止是在STREET PUZZLE MODE中戰勝其中的那一人而取得使用權的，還有一個方法可以在CPU戰及對戰時使用他，方法十分簡單，只要「在選人畫面中移到MORRIGAN那處緊按START，2P的話便移到FELICIA處緊按START（PlayStation版按SELECT），然後按↓↓↓←←←←＋（SATURN版A、B、C、X、Y、Z任何一個鍵，PlayStation版按□、△、×、○），若是2P的話便按↓↓↓→→→→＋（SATURN版A、B、C、X、Y、Z，PlayStation版按□、△、×、○）任何一個鍵」，便可以使用強勁的隱藏人物豪鬼了。



■在選人畫面的畫面中，移到MORRIGAN處緊按START（PlayStation版按SELECT）；



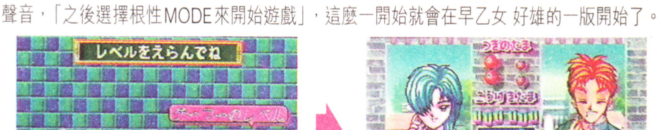


■再按下（SATURN版A、B、C、X、Y、Z，PlayStation版按□、△、×、○）任何一個鍵；



■這便可以使用強勁的隱藏人物豪鬼了。

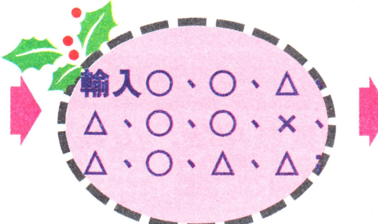
2 級勁料 玩根性MODE立即與早乙女 好雄對戰

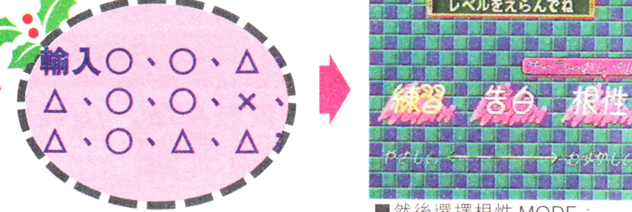

遊戲：心跳回憶對戰PUZZLE蛋
機種：PlayStation

這一隻遊戲要將所有角色的根性MODE全部打爆的話，是一件十分困難的事，但現在有一個秘技是玩根性MODE的話，便會立即於中BOSS——早乙女 好雄處開始：只要「於標題畫面之中輸入○、○、△、△、○、○、×、△、○、△、△」，成功的話會出現一些聲音，「之後選擇根性MODE來開始遊戲」，這麼一開始就會在早乙女 好雄的一版開始了。



■於標題畫面中；





■然後選擇根性MODE；

■一開始便會與早乙女 好雄那一版對戰。

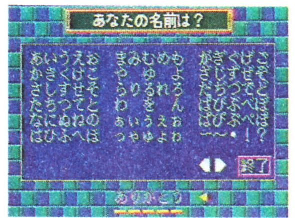
1 級猛料 心跳回憶對戰PUZZLE「樹熊」


遊戲：心跳回憶對戰PUZZLE蛋
機種：PlayStation／SATURN

這一隻遊戲真的是秘技多多，除了以上及以往所介紹的秘技之外，原來還有一個可怕的秘技，就是將那一些PUZZLE蛋變成PUZZLE樹熊，但PlayStation版與SATURN版的使用方法是有所不同，現在就為大家說明一下。

PlayStation版

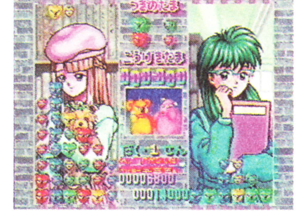
首先選擇根性MODE，然後於輸入名字的時候，一次過輸入名字「しりつきらめきこうこう」，然後按終了，成功的話便會聽到一些聲音，這樣，PUZZLE蛋就會變成PUZZLE樹熊了。



■輸入名字的時候；

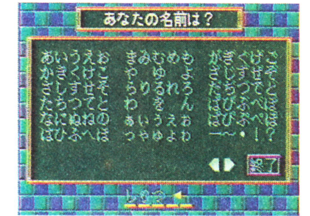
一次過輸入「しりつきらめきこうこう」，再按終了；

■選擇好人物之後；

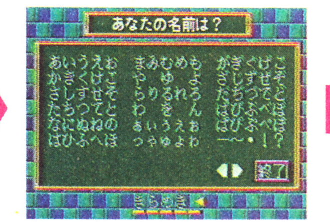

■對戰時的PUZZLE蛋就會變成PUZZLE樹熊了。

SATURN版

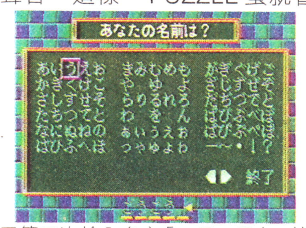
首先選擇根性MODE，然後於輸入名字的時候，先輸入名字「しりつ」，然後按終了，在選人畫面中按B取消，再輸入名字「きらめき」，然後再按終了，在選人畫面中再按B取消，再輸入名字「こうこう」，然後再按終了，成功的話便會聽到一些聲音，這樣，PUZZLE蛋就會變成PUZZLE樹熊了。



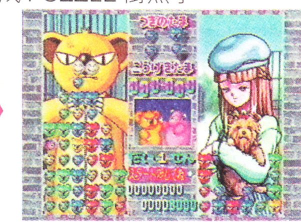
■第一次輸入名字「しりつ」，然後取消；



■第二次輸入名字「きらめき」，再次取消；



■第三次輸入名字「こうこう」，按決定；


■對戰時的PUZZLE蛋就會變成PUZZLE樹熊了。



無責任新 GAME 評壇



無責任編輯：赤目黑龍

VATLVA

◆人物設計非常有趣
◆遊戲之中的機械非常新奇，性能各有不同。
◆遊戲之中可以調校為無限錢，非常易爆機。
◆可以6人對戰，適合多人遊玩。

VICTOR／ACT／5800 日圓

評分：

人物／機械:3分　投入度:4分
畫面:3分　原創性:3分
音樂／音效:3分　難易度:2分
故事:2分　移植度:——
操作性:3分　平均分:2.9分

無責任編輯：赤目黑龍

ZEIRAM ZONE

◆遊戲方式非常類似《TOBAL NO.1》，不過更加多元化。
◆OPENING之中的片段相當精采。
◆遊戲之中人物的操控比較複雜。
◆人物造形尚算可以，不過和原著相距依然很大。

BANPRESTO／ACT／5800 日圓

評分：

人物／機械:2.5分　投入度:2分
畫面:2.5分　原創性:2.5分
音樂／音效:2.5分　難易度:3.5分
故事:——　移植度:——
操作性:2分　平均分:2.5分

無責任編輯：赤目黑龍

KIDKLOWN IN CRAZY CHASE 2

◆人物有點兒可愛，不過吸引力依然不足。
◆遊戲的難度參差不齊，能適合不同年紀玩者。
◆OPENING的片段非常「爛」，在PS之中是比較差的。
◆音效方面相當不俗，絕對能夠配合整個遊戲。

KEMCO／ACT／5800 日圓

評分：

人物／機械:3分　投入度:3分
畫面:2.5分　原創性:1.5分
音樂／音效:3分　難易度:3.5分
故事:1.5分　移植度:——
操作性:2分　平均分:2.5分

無責任編輯：山寺良牙



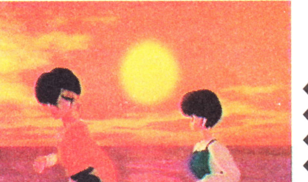
實況多嘴沙鍋曼蛇

◆ 保持一貫《沙鍋曼蛇》的作風，極度搞笑。
◆ 有現場實況的報道，投入度大增。
◆ 有附送的遊戲，比較「襟玩」。
◆ 一版的時間過長

KONAMI／STG／4800 日圓

評分：

人物／機械:4分　投入度:5分
畫面:4分　原創性:5分
音樂／音效:4分　難易度:4分
故事:4分　移植度:——
操作性:4分　平均分:4.25分



無責任編輯：山寺良牙

亂馬 1／2 格鬥復興

◆ 動畫版的原裝配音全部出場，對亂馬迷來說有一份親切感。
◆ 戰鬥途中有變身機能，頗為新鮮。
◆ 背景音樂極之似超任版。
◆2D的人物變身成3D頗不自然。

小學館 PRODUCTION／FIG／6800 日圓

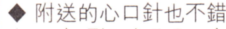
評分：

人物／機械:3分　投入度:4分
畫面:3分　原創性:4分
音樂／音效:3分　難易度:3分
故事:3分　移植度:——
操作性:3分　平均分:3.25分

無責任編輯：山寺良牙



SPEED KING



◆ 附送的心口針也不錯
◆ 用車頭視點玩玩吓會頭暈
◆ 轉彎頗為複雜
◆ 難度略高

KONAMI／RAC／5800 日圓

評分：

人物／機械:3分　投入度:3分
畫面:3分　原創性:3分
音樂／音效:3分　難易度:2分
故事:——　移植度:——
操作性:3分　平均分:2.88分



無責任編輯：山寺良牙

真愛物語 TRUE LOVE STORY

◆ 人物設定不俗
◆ 參與演出的聲優知名度絕對不差
◆ 有新穎的季節性登場人物設定
◆ 非常有趣的一起放學回家會話模式

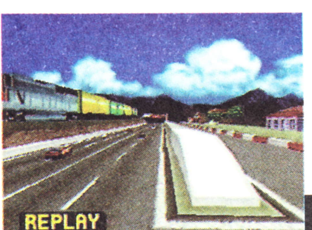
ASCII／SLG／5800 日圓

評分：

人物／機械:4分　投入度:5分
畫面:4分　原創性:5分
音樂／音效:4分　難易度:3分
故事:5分　移植度:——
操作性:4分　平均分:4.25分



無責任新GAME評壇



無責任編輯: 山寺良牙

DAYTONA USA CIRCUIT EDITION

◆新加的三種2 PLAY對戰模式非常刺激。
◆賽道亦由三條增加至五條，多了一個選擇。
◆賽車走上草地不會減太多速度，非常像真。
◆新加的REPLAY模式可重溫一下行走的方法，從而改良自己的駕駛技術。

SEGA／RAC／5800日圓

評分：

人物／機械:4分	投入度:4分
畫面:4分	原創性:4分
音樂／音效:4分	難易度:3分
故事:──	移植度:5分
操作性:3分	平均分:3.88分

無責任編輯：J.J

CLOCK TOWER 2

◆相比於可與敵人拼過的《BIO》，只能逃亡的系統令遊戲更見緊張。
◆敵人接近時的聲效很出色，一步一步行近比衝過來將你殺掉更為可怕。
◆故事性很強，多線發展的系統令人有玩完再玩的理由。
◆遊戲中的殺人場面頗為過激，玩之前要有心理準備。

HUMAN／AVG／5800日圓

評分：

人物／機械:3分	投入度:4.5分
畫面:4分	原創性:4分
音樂／音效:4.5分	難易度:3.5分
故事:3.5分	移植度:──
操作性:3.5分	平均分:3.81分

無責任編輯：J.J

銀河英雄傳說



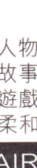
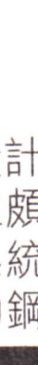
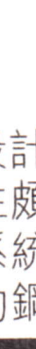
◆採用了原著第一、第二部的故事，各大小事件均全部落齊。
◆除了有大量動畫版用過的片段外，間中更有新畫的部分，質素亦相當高。
◆戰鬥部分每支艦隊只以一個部隊來代表，戰略性比電腦版差了不少。
◆3D戰鬥模式的畫面效果很好，只是鏡頭自由度有限，而且看多了也會厭。

德間書店／SLG／5800日圓

評分：

人物／機械:4分	投入度:3.5分
畫面:4分	原創性:3分
音樂／音效:3.5分	難易度:3分
故事:4分	移植度:──
操作性:3分	平均分:3.5分



無責任編輯：J.J

天空之冒險 AIRS ADVENTURE

◆永野護的人物設計即使被3D化後仍保持了他一貫的風格，感覺上是一隻沒有電騎士的《五星》。
◆遊戲系統經過刻意的簡化，即使是原裝說明書亦不過是薄薄的數頁紙。
◆3D動畫形式的戰鬥中，由於雙方的登場人數都很少，角色可以較大及較有迫力。
◆故事單純倒可接受，但有時候卻近乎牽強，而且難易度對常玩RPG的人來說是太低了。

GAME STUDIO／RPG／5800日圓

評分：

人物／機械:3分	投入度:3分
畫面:3分	原創性:3分
音樂／音效:3.3分	難易度:2分
故事:3分	移植度:──
操作性:4分	平均分:3.04分

無責任外稿：高校教師

同窗會

◆人物設計相當好，並非一般粗製濫造之三級作品。
◆故事性頗強，對各人物之間的關係交待得相當清楚。
◆遊戲系統類似《同級生》，但自由度似乎更大。
◆柔和的鋼琴音樂配合柔和的畫面，令遊戲有很高的完成度。

FAIRYTAIL／AVG／9800日圓

評分：

人物／機械:4.5分	投入度:4分
畫面:4.5分	原創性:3分
音樂／音效:4.5分	難易度:3分
故事:4分	移植度:──
操作性:3.5分	平均分:3.88分

無責任外稿：LEYNOS

GUNDAM TACTICS MOBILITY FLEET 0079



◆採用初代高達的故事背景來作外傳式故事，吸引程度很高。
◆遊戲以REAL TIME形式來進行戰鬥，而補給推進燃料等系統亦令遊戲有很強戰略性。
◆戰鬥時不但加插了大量動畫，而且更保留了雷射槍雷射劍之類的音效。
◆唯一的缺點是每一版要花的時間都很長，而且不能自由控制的友軍太多，令調配兵力時的自由度受到限制。

BANDAI／SLG／7800日圓

評分：

人物／機械:3.5分	投入度:4分
畫面:3分	原創性:3.5分
音樂／音效:3.5分	移植度:──
故事:3分	難易度:2.5分
操作性:3分	平均分:3.25分



無責任編輯：天草四郎 時貞

HEAVEN'S GATE



◆人物的造型絕對可以接受的，有靚仔靚女，又有奇人異士
◆遊戲中比較着重連續技，打得痛快，簡直可以比美《星鬥士》
◆操作性容易入門，就算是初次接觸這隻GAME亦不難上手
◆背景音樂方面有點兒簡單，但音效十分不錯

ATLUS／FIG／5800日圓

評分：

人物／機械:4分	投入度:3分
畫面:4分	原創性:2.5分
音樂／音效:3分	難易度:3.5分
故事:──	移植度:──
操作性:4分	平均分:3.43分



無責任新GAME評壇



無責任編輯：天草四郎 時貞

ROCKMAN 8

◆雖然人物的造型依然不俗，但好像有點兒欠缺了新意
◆遊戲中的畫面真的改進了不少，尤以背景更為明顯突出
◆動畫依然健在，令可玩性有點增加
◆音樂方面沒有太大的新意，可能是希望保留着《ROCKMAN》原有的的味道吧

CAPCOM／ACT／5800日圓

評分：

人物／機械:3分	投入度:3.5分
畫面:4分	原創性:3分
音樂／音效:3分	難易度:3.5分
故事:──	移植度:──
操作性:3.5分	平均分:3.36分



無責任編輯：米奇

SILENT MOBIUS～ALICE RIDELL

◆期待已久，可是欠缺遊戲性
◆遊戲長度得短，但相對來説動畫內容算是很多
◆全部內容均有配音，令遊戲生色不少
◆承接漫畫故事，可是銜接時忽略了一些故事重點，有美中不足之感

BANDAI VISUAL／MOV／9800日圓

評分：

人物／機械:4分	投入度:2分
畫面:3.5分	原創性:2分
音樂／音效:3.5分	難易度:2分
故事:3.5分	移植度:──
操作性:4分	平均分:3.06分



無責任編輯：PUYU神

ENEMY ZERO

◆動畫質素十分出色，突破了SATURN重播動畫的極限
◆戰鬥系統雖然簡單，但卻令人非常投入，臨場感滿分！
◆音效極度優異，背景音樂與故事情節十分協調
◆故事實有抄襲之嫌，幸而氣氛營造得不錯

WARP／AVG／6800日圓

評分：

人物／機械:4.2分	投入度:5分
畫面:4.8分	原創性:3分
音樂／音效:4.5分	難易度:4分
故事:2分	移植度:──分
操作性:3.5分	平均分:3.88分



無責任編輯：PUYU神

SHINING THE HOLY ARK

◆人物動作生動，敵人表現出色
◆魔法畫面非常華麗，值得欣賞
◆指令用簡單易明的圖像來表示，適合一些初玩者
◆人物未能予人好感，還是找回玉木孝美吧

SEGA／RPG／5800日圓

評分：

人物／機械:3分	投入度:4.2分
畫面:3.7分	原創性:4分
音樂／音效:3.8分	難易度:4分
故事:4分	移植度:──分
操作性:3.8分	平均分:3.81分



無責任編輯：阿三

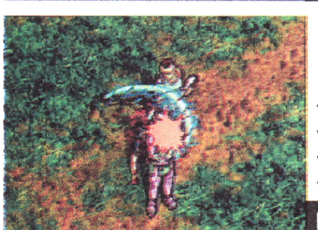
VICTORY GOAL WORLDWIDE EDITION

◆48隊世界勁旅任你揀，好興奮。
◆數百位球員名字任你改，好過癮。
◆守門員力弱球門任你射，好水皮。
◆世界賽無V-GOAL賽例選擇，好可惜。

SEGA／ SOC／ 5800日圓

評分：

人物／機械:3.5分	投入度:4.5分
畫面:4分	原創性:3.5分
音樂／音效:4分	難易度:3分
故事:──	移植度:──
操作性:4分	平均分:3.79分



無責任編輯：阿三

藍森林物語～風之封印

◆故事性強，頗為吸引。
◆戰鬥系統夠特色。
◆畫面一般，除OPENING外，感覺像在玩「超任」。
◆人物設定方面，男主角的妹妹很可愛。

RIGHT STUFF／ RPG／ 5800日圓

評分：

人物／機械:3.5分	投入度:3.5分
畫面:3.5分	原創性:3.5分
音樂／音效:3分	難易度:3.5分
故事:3.5分	移植度:──
操作性:3.5分	平均分:3.43分



無責任編輯：阿三

大運動會

◆遊戲系統設計太簡單。
◆似AVG多過SLG。
◆畫面色彩豐富，動畫更豐富。
◆人物設定討好，特別適合青少年。

INCREMENT P／ SLG／ 5800日圓

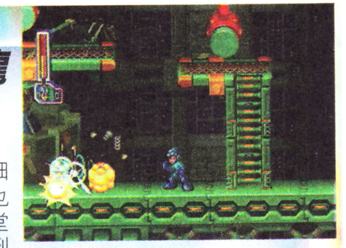
評分：

人物／機械:4分	投入度:3分
畫面:4分	原創性:3.5分
音樂／音效:3.5分	難易度:3分
故事:3.5分	移植度:──
操作性:3.5分	平均分:3.5分

無責任新GAME評壇

ROCKMAN 8

無責任編輯：赤目黑龍



ROCKMAN終歸也是ROCKMAN

《洛克人》這個遊戲真是由細玩到大，甚麼《洛克人X》，乜乜物物，真是數不勝數。由任天堂年代直到現在，《洛克人》已出到第8集了，而且一直以來這系列遊戲的賣點也是一樣，便是「愈打愈多武器」，可以說這是《洛克人》的最大特色。不過，一直以來也是毫無改進地繼續以前的方向似乎是有點兒那過，而且這次的《洛克人8》本來說是會採用香港玩家的設計，不過最後也沒有了，不知是否因為質素太低之故呢？無論如何，這次《洛克人8》的推出，無疑是為洛克人超級忠實擁躉帶來再一次的興奮，然而以一般玩家而言，《洛克人8》似乎已到了一個「絕對食老本」的階段了，和以前可以說是毫無改進，除了是畫面上作出了一點兒改進之外，玩者基本上可以玩以前的多集來「頂檔」。生產商方面又是否應非敘努力地為《洛克人》開一條血路出來呢？

機種：PlayStation
製造商：CAPCOM
遊戲性質：ACT
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械:2.5分	投入度:2分		
畫面:3分	原創性:3分		
音樂／音效:2分	難易度:3.5分		
故事:——	移植度:——		
操作性:2分	平均分:2.57分		

ZEIRAM ZONE

無責任編輯ARES



擁躉立場有點失望，但以獨立遊戲則不過不失

可能本身是一個特攝迷的關係，故對於雨宮慶太大師實在有點情意結，只要是他有份參與的作品也一定會找機會接觸，故數月前已密切留意着《ZEIRAM ZONE》及《神犬傳說》這兩隻遊戲，至於早陣子率先推出的《ZEIRAM ZONE》便是一隻動作遊戲。雖然遊戲是以《ZEIRAM ZONE》為名，但實質上主角便是女狩獵者依莉亞，至於遊戲的最終首領當然便是哉依嵐(ZEIRAM)。說回遊戲方面，從人物設計上依莉亞的造型可說與原作風馬牛不相及，既不似特攝版，又不像動畫版，同時遊戲中的敵人亦與原作不大相似，從安排上及造型特點只能勉強與特攝版《ZEIRAM 2》，老實說，以ZEIRAM擁躉立場的確有點失望，但以一隻獨立遊戲來說亦可算是不過不失。至於在系統方面，遊戲的確與早前SQUARE的《TOBAL NO.1》相像，但安排上便省去了迷宮解迷這點，相對來說應較近似《FINAL FIGHT》，如以動作遊戲角度來說亦算十分爽。不過，在操作方面筆者便覺得麻煩了些，因為人物除要顧及前後移動外，更要以方向桿輸入必殺技指令，因此很多時會出現人物突然轉身而被敵人從背後攻擊。最後，遊戲中的跳線處理亦不俗，令遊戲進行時更多變化。

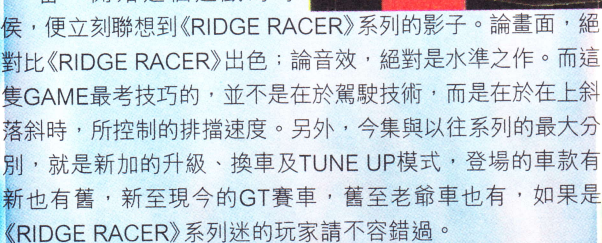
機種：PlayStation
製造商：BANPRESTO
遊戲性質：ACT
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械:2.5分	投入度:2.5分
畫面:3分	原創性:3分
音樂／音效:2.5分	難易度:3分
故事:2.5分	移植度:——
操作性:2.5分	平均分:2.7分

RAGE RACER

無責任編輯：山寺良牙



絕對比《RIDGE RACER》出色

當一開始這個遊戲的時候，便立刻聯想到《RIDGE RACER》系列的影子。論畫面，絕對比《RIDGE RACER》出色；論音效，絕對是水準之作。而這隻GAME最考技巧的，並不是在於駕駛技術，而是在於在上斜落斜時，所控制的排擋速度。另外，今集與以往系列的最大分別，就是新加的升級、換車及TUNE UP模式，登場的車款有新也有舊，新至現今的GT賽車，舊至老爺車也有，如果是《RIDGE RACER》系列迷的玩家請不容錯過。

機種：PlayStation
製造商：NAMCO
遊戲性質：RAC
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械:4分	投入度:3分
畫面:4分	原創性:4分
音樂／音效:3分	難易度:2分
故事:——	移植度:——
操作性:3分	平均分:3.29分

實況多嘴沙鍋曼蛇

無責任編輯：FUKUDA



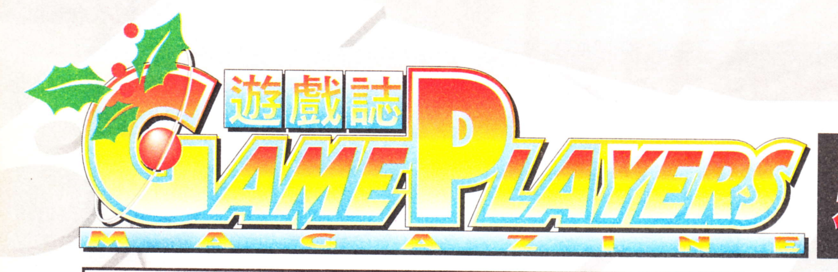
依舊搞笑的射擊遊戲

《實況沙蛇》這一隻遊戲是移植（？！）自超任版本的同名作品，不過由於本人並未玩過上次那個版本，因此無法對今集的移植度作出比較。不過，既然是在次世代機中推出，相信必定會較出色吧……說回遊戲本身，講真，如果一直有玩開《沙鍋曼蛇》的玩家，都會知道其實每一集也是大同小異的，而今集亦沒有例外。和11月時推出的《性感沙鍋曼蛇》不同，就是《性感》到底往那一關的條件，是取決於這一關能否達成指定條件，而《實況》則和《極上》一樣，只是由頭到尾直接打；至於BGM與畫面風格則保持一貫惹笑水準。整個遊戲最成功的地方，就是遊戲標榜着的實況（現場直播），旁述員抵死的對白真是令人「嘆為觀止」，當然你要懂得聽才能體會得到箇中趣味。（筆者認為最正就係扮《心跳》那關，企鵝情侶們頂癮的扮相！）

機種：SEGA SATURN
製造商：KONAMI
遊戲性質：STG
價格：4800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械:3.0分	投入度:3.5分
畫面:3.0分	原創性:3.0分
音樂／音效:3.5分	難易度:3.5分
故事:——	移植度:——
操作性:3.5分	平均分:3.36分



新GAME時間表

PLAY STATION

12月發售遊戲

20日	ガレオス	嘉利奧斯	ATLUS	5800日圓	STG
	ダライアス外伝	DARIUS外傳	BECK	5800日圓	STG
	首都高バトル外伝スーパーテニックチャレンジ~ドリフトキングへの道~	首都高BATTLE外傳超級技巧挑戰~彎道王之道~	MEDIAQUEST	5800日圓	RAC
	STREET RACER EXTRA	STREET RACER EXTRA	UBI SOFET	5800日圓	RAC
	ロジック麻雀 創龍	LOGIC麻雀 創龍	日本一SOFTWARE	5800日圓	TAB
	DX日本特急旅行ゲーム	DX日本特急旅行遊戲	TAKARA	5800日圓	TAB
	ウルトラマンゼアス	超人西亞斯	東北新社	5800日圓	TAB
	Not Treasure Hunter	Not Treasure Hunter	ACTI-ART	5800日圓	AVG
	新SD戦国伝機動武者大戦初回限定	新SD戰國傳 機動武者大戰初回限定	BANDAI	6800日圓	SLG
	新SD戦国伝　機動武者大戦	新SD戰國傳 機動武者大戰	BANDAI	5800日圓	SLG
	くるくるぱにっく	團團轉危機	COOLKIDS	2800日圓	PUZ
	新日本プロレスリング闘魂烈伝 2	新日本職業摔角 鬥魂烈傳 2	TOMY	5800日圓	SPT
	魔法少女プリティサミーPART.1 In The Earth	魔法少女PRETTY SAMMY PART.1	PIONEER LDC	6800日圓	AVG
	ウエルカムハウス2	WELCOME HOUSE 2	GUST	5800日圓	AVG
	ワイルドアームズ	WILD ARMS	SCE	5800日圓	RPG
	ZXE-D (ゼクシード)	ZXE-D	BANDAI	19800日圓	FIG
	SimCity2000	模擬城市2000	ARTDINK	5800日圓	SLG
	m～君を伝えて～	m～告訴妳～	NEXUS INTERACT	5800日圓	SLG
	ソウルエッジ	SOUL EDGE	NAMCO	5800日圓	FIG
	ナムコジョイスティック付きソウルエッジ限定ボックス	SOUL EDGE連NAMCO JOYSTICK限定BOX	NAMCO	9800日圓	FIG
	ありす　イン　サイバーランド	愛麗斯 IN CYBERLAND	GLAMS	5800日圓	AVG
	ライトニングレジェンド	LIGHTNING LEGEND	KONAMI	5800日圓	FIG
	永世名人2	永世名人2	KONAMI	5300日圓	TAB
	実況おしゃべりパロディウスforever with me	實況沙鍋曼蛇 forever with me	KONAMI	4800日圓	STG
	3D シューティングツクール	3D射擊遊戲製作工具	ASCII	5800日圓	ETC
27日	スター・ウォーズ　レベルアサルト2	星球大戰LEVEL ASSULT2	BPS	5800日圓	STG
	恐怖新聞	恐怖新聞	YUTAKA	5800日圓	AVG
	GO II PROFESSIONAL 対局囲碁	GO2 PROFESSIONAL對局圍棋	每日COMMUNICATIONS	6800日圓	TAB
	黄昏のオード~ODE TO THE SUNSET ERA	黃昏之頌	TONKIN HOUSE	5800日圓	RPG
	新スーパーロボット大戦	新超級機械人大戰	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	Mighty Hits	Mighty Hits	ALTON	5800日圓	STG
	闘神伝3	鬥神傳 3	TAKARA	5800日圓	FIG
	ブラック　ドーン	黑色黎明	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	STG
	グリッドランナー	GREAT RUNNER	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	ACT
	大航海時代 II	大航海時代 II	光榮	6800日圓	SLG
	きゅー爆つく	爆炸王	ACTIVISION JAPAN	5800日圓	ACT
	BLODDY BRIDE~いまどきのヴァンパイア~	今時今日的吸血鬼	ATLUS	6800日圓	SLG
下旬	NHLパワープレイ' 96	NHL POWER PLAY'96	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	SPT
12月	BASTARD!!虚ろなる神々の器 (仮称)	BASTARD!! (暫名)	SETA	6800日圓	RPG
	Virtual Gallop 騎手道	Virtual Gallop 騎手道	SUNSOFT	6300日圓	ACT
	Virtual Gallop 騎手道限定版	Virtual Gallop 騎手道限定版	SUNSOFT	6800日圓	ACT

97年1月發售遊戲

10日	ウイング　オーバー	WING OVER	PACK IN SOFT	5800日圓	STG
	ぷるるん! シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL	J.WING	6800日圓	PUZ
	一発逆転~ギャンブルキング伝説~	一發逆轉~賭王傳説~	PAW	5800日圓	TAB
	サンプラス　エクストリームテニス	森柏斯EXTREME TENNIS	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	SPT
	スポット　ゴーズトゥーハリウッド	SPOT GAUZE TO HOLLYWOOD	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	ACT
	もうぢや	MODIA	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	PUZ
	CITYBRAVO!	CITYBRAVO!	ALTRON	6800日圓	SLG
	リアルボウト餓狼伝説	REAL BOUT餓狼傳説	SNK	5800日圓	FIG
	同級生麻雀	同級生麻雀	YUMEDIA	6800日圓	TAB
	レイストーム	RAYSTORM	TAITO	5800日圓	STG
	ロートランナー (エクストラ)	LOAD RUNNER (EXTRA)	PARTNER	4800日圓	PUZ
	ルパン三世カリオストロの城-再会-	雷朋三世之加利賀圖城-再會-	ASMIK	6800日圓	AVG
	ゲームの達人　2	遊戲之達人 2	SUNSOFT	8900日圓	ETC
	RACINGROOVY	RACINGROOVY	SAMMY	5800日圓	RAC
17日	HAUNTEDじゃんくしょん聖徒会バッジを追え!	Haunted Junction追尋聖徒會徽章	MEDIAWORKS	5800日圓	PUZ
	CIVIZARD～魔法の系譜	CIVIZARD～魔術的系譜	ASMIK	5800日圓	SLG
	上海GREAT MOMENT	上海GREAT MOMENT	SUNSOFT	6500日圓	PUZ
	レイ・トレーサー	RAY TRACER	TAITO	5800日圓	RAC
24日	METAPHLIST- μ.X.2297-	METAPHLIST- μ.x.2297	A・D・M	6300日圓	STG
	峠MAX 最速ドリフトマスター	峠MAX 最速越野車王	ATLUS	5800日圓	RAC
31日	3競芳把走馬育成シミュレーションBREED STUD	3D賽馬育成BREEDING STUD	KONAMI	5800日圓	SLG
	三国志孔明伝	三國志孔明傳	光榮	7800日圓	RPG
	Love Game'S～わいわいテニス～	Love Game'S~刺激網球~	Tears	5800日圓	SPT
	プロロジック麻雀　牌神	職業邏輯麻雀 牌神	AQUES	5800日圓	TAB
	スーパーライブスタジアム	超級實況體育館	AQUES	5800日圓	SPT
	I.Q ~インテリジェントキューブ	I.Q智能立方體	SCE	4800日圓	PUZ
	ファイナル　ファンタジー　VII	FINAL FANTASY VII	SQUARE	5800日圓	RPG
下旬	FIGHTING NETWORK RINGS	FIGHTING NETWORK RINGS	NAXAT	價格未定	SPT
	西陣パチンコ天国Vol.1	西陣彈珠機天國Vol.1	KSS	5800日圓	ETC
	スター・ウォーズ　ダークフォース	星球大戰DARK FORCE	BPS	5800日圓	STG
1月	BIG CHALLENGE GOLF	大挑戰哥爾夫球	VAP	6800日圓	SPT
	NFLクォーターバッククラブ 97	NFL美式足球' 97	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	BURNING ROAD	BURNING ROAD	VIC東海	5800日圓	RAC
	トリプルプレイベースボール	TRIBLE BRAIN BASEBALL	EA VICTOR	5800日圓	SPT
	プリンセスメーカーゆめみる妖精	美少女夢工場3	SCE	5800日圓	SLG
	アイアンマン/XO	IRON MAN / XO	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	ゲゲゲの鬼太郎	鬼太郎	BANDAI	6800日圓	AVG
	アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800日圓	SPT
	トレジャーギア	TREASURE GEAR	未來SOFT	價格未定	RPG
	3Dベースボール	立體棒球	BGM VICTOR	價格未定	SPT
	ProofClub	ProofClub	YUTADA	5800日圓	SPT
	F-1チーム運営シミュレーション	模擬經營F-1車隊	COCONNUT JAPAN	價格未定	SLG
	シミュレーションRPGツクール	模擬RPG創作工具	ASCII	價格未定	ETC

97年2月發售遊戲

7日	厄痛～呪いのゲーム	厄痛 詛咒遊戲	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
14日	ハームフルパーク	HARMFUL PEAK	SKY THINK SYSTEM	5800日圓	STG
	トゥーム・レイダース	TOUM RAIDERS	VICTOR ENT.	5800日圓	AVG
21日	ドラえもん2　SOSおとぎの国	叮噹 2	EPOCH社	5800日圓	ACT
28日	ワームズ	WORMS	I'MAX	5800日圓	SLG
中旬	激烈！パチンカーズ	激烈！彈珠機咭	PAW	5800日圓	ETC
下旬	BASE BALL NAVIGATER	BASE BALL NAVIGATER	ANGEL	5800日圓	SLG
	超人学園ゴウカイザー	超人學園鋼帝王	URBAN PLANT	5800日圓	FIG
	ボールブレイザー	BALL BLAZER	BPS	5800日圓	PUZ
2月	えこのKIDS	偏向的孩子們	TGL	5800日圓	TAB
	ファーランドストーリー (仮称)	FARLAND STORY (暫名)	TGL	5800日圓	RPG
	三国志V	三國志V	光榮	9800日圓	SLG
	マクロスデジタルミッシュンVF-X	超時空要塞DIGITAL MISSION VF-X	BANDAI VISION	6800日圓	STG
	ナムコミュジアムVOL.5	NAMCO MUSEUM VOL.5	NAMCO	5800日圓	ETC
	モンスターファーム	怪物農莊	TECMO	價格未定	SLG
	ドラゴンナイト４	龍騎士4	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	バーチャル飛龍の拳	VR飛龍之拳	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	同級生2 EXTRA BOX	同級生2 EXTRA BOX	BANPRESTO	13800日圓	AVG
	同級生2	同級生2	BANPRESTO	6800日圓	AVG
	西暦1999~ファラオの復活~	公元1999年~法奥拉之復活~	BMG VICTOR	5800日圓	RPG
	ザ　マスターズファイター	THE MASTER FIGHTER	CINEMA SUPPLY	5800日圓	FIG
	ダービージョッキーR	DERBY JOCKY R	ASMIK	5800日圓	SPT
	全日本GT選手権MAX REV.	全日本GT選手權2	KANEKO	6800日圓	RAC
	HASHIRIYA 狼たちの伝説	HASHIRIYA狼群的傳説	日本物產	6800日圓	SPT
	フォーミュラサーカス	FORMULA CIRCUS	日本物產	5800日圓	RAC
	サムライスピリッツ剣客指南パック	侍魂劍客指南PACK	SNK	5800日圓	FIG
	TOP GUN　Fire At Will!	TOP GUN Fire At Will!	MEDIA QUEST	5800日圓	STG
	X-COM未知なる侵略者	X-COM不明侵略者	MEDIAQUEST	5800日圓	SLG
	GUNSHIP	GUNSHIP	MEDIAQUEST	5800日圓	SLG
	クーロンズ・ゲート	九龍風水傳	SME	7800日圓	AVG

忍者じゃじゃ丸くん	忍者查查丸	JALECO	價格未定	ACT
スターファイイター3000	宇宙戰士3000	IMAGINEER	5800日圓	STG
宝魔ハンターライム WITHプリントメーカー(仮称)	寶魔獵人WITH PRINTMAKER(暫名)	ASMIK	4900日圓	ETC
FEDA2~ホワーイ=サージ ザ・プラトゥン~	FEDA2	YANOMAN GAMES	5800日圓	SLG
ルシファード	LUCIFERD	D.E.N研究所	5800日圓	RPG
TILK青い海から来た少女	TILK 由藍色之海來的少女	T.G.L.	5800日圓	RPG
オリンピア・山佐・バーチャパチスロ II	奧林匹克・山佐・VIRTUAL彈珠機 2	MAP JAPAN	5800日圓	ETC
トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
ザ・グレイトバトルVI	THE GREAT BATTLE 6	BANPRESTO	5800日圓	ACT
ボディバイオニクス-驚異の小宇宙 人体-(仮称)	無限生機(暫名)	MEDIAQUEST	5800日圓	ACT
Destruction Derby 2	Destruction Derby 2	SCEI	價格未定	RAC
神髄・碁仙人	神髓圍棋仙人	J・WING	8900日圓	TAB
NFL GAME DAY	NFL GAME DAY	SCE	價格未定	SPT
SPACE JAM	SPACE JAM	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
JAM エクストリーム	JAM EXTREME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
WWF IN YOUR HOUSE	職業摔角在你家	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
クロス・ロマンス	CROSS ROMANCE	日本物產	6800日圓	TAB
Nage Libre~螺旋の相刻~	Nage Libre~螺旋之相剋~	VARIA	5800日圓	SLG
QUEENSROAD	QUEENS ROAD	ANGEL	價格未定	SLG
バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	蝙蝠俠不敗之謎街機遊戲	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT

97年3月發售遊戲

7日	ランニング　ハイ	RUNNING HIGH	REX ENTERTAINMENT	5800日圓	SPT
14日	ブシドーブレード	武士道之刃	SQUARE	5800日圓	FIG
21日	STRESSLESS LESSON通称れすれす	STRESSLESS LESSON	MIXFIVE	5800日圓	PUZ
上旬	パチスロ完全攻略 ユリバーサル公式ガイドVOL.1	彈珠機完全攻略 VOL.1	日本SISCOM	6800日圓	ETC
中旬	ぼのぼーど	BONOBOUDO	AMMUSE	價格未定	ACT
下旬	Max Racer	MAX RACER	BD	5800日圓	RAC
	サガ　フロンテイア	SAGA FRONTIER	SQUARE	價格未定	RPG
3月	浪速の商人	浪速之商人	SME	5800日圓	ETC
	RESCUE 24Hour	拯救24小時	CSC MEDIART	5800日圓	SPT
	爆れつハンターそれぞれの思い…のわぁんちゃって	爆烈HUNTER	ASSCII	5800日圓	AVG
	リアルロボット戦線	真機械人戰線	BENPRESTO	6800日圓	SLG
	ZAP!SNOWBOARD TRIX	ZAP!SNOWBOARD TRIX	PONY CANYON	5800日圓	SPT
	水木しげるの妖怪戦鬼	水木戊之妖怪戰鬼	KSS	5800日圓	ETC
	ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	價格未定	AVG
	ラグナキュール	RAGNACAL	SME	5800日圓	RPG
	バトルバグス	戰鬥蟲	BANTHA INTERNATIONAL電腦工場	5800日圓	SLG
	くるみミラクル	桃子奇蹟	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	リフレイン　ラブ~あなたに逢いたい	REFRAIN LOVE	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	SDガンダム G CENTURY	SD GUNDAM G CENTURY	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	クォヴァディス~イベルカーツ戦役	印巴魯戰役	GRAMS	5800日圓	SLG
	バイオハザード2	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	HERC`S ADVENTURES	HERC'S ADVENTURES	BPS	5800日圓	RPG
	フィッシング甲子園II	FISHING甲子園II	KING RECORDS	6800日圓	SPT
	スーパーロボットシューティング	超級機械人射擊	BANPRESTO	9800日圓	STG

4月以後發售遊戲

4月	ディスラプター	DISRUPTOR	INTERPLAY	5800日圓	STG
	TRASH IN HOLYFIELD	TRASH IN HOLYFIELD	DREAM CUBE	價格未定	RPG
	新世紀ヴァンゲイル	新世紀VANGATE	YUMEDIA	價格未定	FIG
5月	ファンタズム	FANTASIUM	OUT LEUAGER工房	9800日圓	RPG
	Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM EORKS	5800日圓	FIG
6月	狙われた街(仮称)	被狙擊之街(暫名)	KSJ	價格未定	SLG
8月	らぷんつぇる(仮称)	RAPUNZEL(暫名)	日本M.M.I.TECHNOLOGY	價格未定	PUZ

97年發售預定遊戲

97年春	海腹川背・旬	海腹川背 旬	XING ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	大冒険Deluxe~遥かなる海~	大冒險Deluxe	SOFT OFFICE	5800日圓	SLG
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
	雲海の撃墜王ACE OF SEACLOUD(仮称)	雲海之擊墮王(暫名)	MICRONET	價格未定	STG
	バーチャルバスフィッシング(仮称)	VR鱸魚垂釣(暫名)	EASILY STUFF	價格未定	SPT
	ブリガンダイン—幻想大陸戦記—(仮称)	幻想大陸戰記(暫名)	EASILY STUFF	價格未定	RPG
	ASH TO ASH(仮称)	ASH TO ASH(暫名)	EASILY STUFF	價格未定	FIG
	セイバーマリオネットJ~BATTLE ASBERS~	BATTLE SABERS	BANDAI VISIAL	5800日圓	SLG
	セイバーマリオネットJ~BATTLE ASBERS~(限定版)	BATTLE SABERS(限定版)	BANDAI VISIAL	7800日圓	SLG
	メタルエンジェル3	鋼鐵天使３	PACK IN SOFT	5800日圓	SLG
	G·O·D~目覚めよと呼ぶ声が聴こえ~	G•O•D~聽到醒覺與呼喚聲~	IMAGINEER	價格未定	RPG
	英雄志願-Gal Act Heroism-	英雄傳説	MICRO CABIN	6800日圓	SLG
	メタルドレッド	METAL TREAD	BANDAI VISIAL	5800日圓	STG
	ボイスファンタジア	VOICE FANTASIA	ASK講談社	價格未定	AVG
	DEEP SEA ADVENTURE~海底宮パンタラッサの謎~	DEEP SEA ADVENTURE	TAKARA	6800日圓	AVG
	シュレディンガーの猫	祖尼迪卡之貓	TAKARA	5800日圓	ETC
	クロック！(仮称)	CORC!(暫名)	MEDIAQUEST	價格未定	ACT
	PAL～神犬伝説	PAL-神犬傳説-	東北新社	6800日圓	RPG
	ホームドクター(仮称)	家庭醫生(暫名)	SUCCESS	價格未定	ETC
	スーパーパンコレクション	射波波	CAPCOM	5800日圓	ACT
	イバラード(仮称)	依巴拉度(暫名)	SYSTEM SAKOMU	價格未定	AVG
	ドラゴンハート	DRAGON HEART	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	GUNDAM THE BATTLE MASTER	GUMDAM THE BATTLE MASTER	BANDAI	6800日圓	SLG
	蜃気楼回廊	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
	バブジー3D(仮称)	BABUZI 3D(暫名)	COCONUTS JAPAN	價格未定	PUZ
	棋太平	棋太平	SPS	價格未定	TAB
	MELT	MELT	MAP JAPAN	價格未定	STG
	火竜娘	火龍娘	GUST	價格未定	AVG
	Odo Odo Oddity	Odo Odo Oddity	I.D.C.MEDIASTUDIO	5800日圓	ACT
	聖刻1092 操兵伝	聖刻1092 操兵傳	YUTAKA	5800日圓	RPG
	ファイロ＆クロード	菲亞羅與古羅頓	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	レガシー・オブ・ケイン(仮称)	LEGACY OF KAIN(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	RPG
	ZERO DIVIDE 2	零式裝甲 2	ZOOM	價格未定	FIG
	ファイナルファンタジータクティクス	FINAL FANTASY TACTICS	SQUARE	價格未定	SPRG
	熱砂の惑星	熱砂之惑星	伊藤忠商事	價格未定	SLG
	こみゅにてぃぽむ	COMMUNITY POMME	FILL IN CAFE	5800日圓	SLG
	三国無双	三國無雙	光榮	價格未定	SLG
	飛龍の拳コレクション(仮称)	飛龍之拳COLLECTION	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	覚悟のススメ(仮称)	覺悟之進(暫名)	TOMY	價格未定	AVG
	MAGIC:THE GATHERING(仮称)	MAGIC:THE GATHERING(暫名)	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	未定
	THE CROW:CITY OF ANGLES(仮称)	THE CROW:天使之鎮(暫名)	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	未定
	真説サムライスピリッツ~武士道烈伝	真説侍魂～武士道烈傳	SNK	價格未定	RPG
	メダルスラッグ	METAL SLUG	SNK	價格未定	ACT
	プロ指南ウルトラ麻雀　兵	職業指南超級麻雀兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
	エースコンバット2(仮称)	ACE COMBAT 2(暫名)	NAMCO	價格未定	STG
	パロウォーズ(仮称)	Q版大戰	KONAMI	5800日圓	SLG
	バウンティソード・ファースト	BOUTY SWORD FIRST	PIONEER LDC	價格未定	RPG
	タイムクライシス(仮称)	TIME CRISIS(暫名)	NAMCO	價格未定	ETC
	テストドライブ(仮称)	TEST DRIVE(暫名)	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
	攻殻機動隊GHOST in the SHELL	攻殼機動隊GHOST in the SHELL	SCE	價格未定	ACT
	魔法少女プリティサミー PART.2 In The Julyhelm	魔法少女PRETTY SAMMY PART.2 In The Julyhelm	PIONEER LDC	價格未定	AVG
	ドキドキプリテイリ-グ	心跳PRETTY LEAGUE	XING ENTERAINMENT	5800日圓	AVG
	悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲~	惡魔城X	KONAMI	價格未定	ACT
	首都高バトルR	首都高BATTLE R	元氣	價格未定	RAC
	実況パワフルプロ野球96(仮称)	實況職業棒球96(暫名)	KONAMI	價格未定	SPG
	リーサルエンフォーサーズ(仮称)	LETHAL ENFORCERS(暫名)	KONAMI	價格未定	STG
	SHADOW TOWER	影之塔	FROM SOFTWARE	5800日圓	RPG
	グリッツ~ザ ピラミッドアドベンチャー	金字塔冒險	三洋電機株式會社	5800日圓	AVG
	30in1対戦でゴー!	30合1對戰遊戲	V.G	價格未定	ETC
	ヘンリーエクスプローラーズ	亨利探險家	KONAMI	價格未定	STG
	ミッドナイトラン	午夜賽車	KONAMI	價格未定	RAC
	BOYS BE …	BOYS BE ...	講談社	5800日圓	SLG
	はじめの一歩 CHANCE ONE'S ARMS	第一步 CHANCE ONE'S ARMS	講談社	5800日圓	SLG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ' 96	拳皇96	SNK	價格未定	FIG
	タクティクス　オウガ	王家騎士團 2	ARTDINK	5800日圓	SLG
	公開されなかった手記	沒有被公開的手記	Team Bughouse	5800日圓	AVG
	チョロQ2	Q版賽車 2	TAKARA	5800日圓	RAC
	エーベルージュ	EBEROUGE	TAKARA	價格未定	SLG
	マリーアトリエ~ザールブルグの錬金術士~	瑪莉亞工作室	GUST	價格未定	SLG
	魔導都市エルビス	魔導都市艾比斯	BANPRESTO	價格未定	RPG
	グランド・チャンピオンズ・ラリー	GRAND CHAMPIONS RALLY	AQUEST	價格未定	SPT
	ネオリュード	NEORUDE	TECNO SOFT	價格未定	RPG
	MLB Pennant Race	MLB Pennant Race	SCE / Inter	5800日圓	SPT
	NHL FACE OFF(仮称)	NHL FACE OFF(暫名)	SCEI	價格未定	SPT
	マッドストーカー	MAD STOKER	FAMILY SOFT	價格未定	ACT
	地獄先生ぬ～べ～(仮称)	地獄先生(暫名)	BANDAI	價格未定	SLG
	RUNABOUT	RUNABOUT	YANOMAN GAMES	5800日圓	ACT
	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚~十勇士陰謀~	浪客劍心 明治劍客浪漫譚~十勇士陰謀~	SCE	價格未定	RPG
	夢・色いろ	夢・色彩繽紛	FEAZARD	5800日圓	SLG
	鈍色の攻防戦　32人の戦車長	鈍色之攻防戰 32之戰車長	SUNGLY RA	6400日圓	SLG
97夏	The Sequel to MYST RIVEN	The Sequel to MYST RIVEN	SUNSOFT	價格未定	AVG
	どきどきポヤッチオ	緊張的波捷奧	KING RECORD	5800日圓	ACT
	爆走兄弟レッツ&ゴー 燃えろ! ミニ四駆バトル(仮称)	爆走兄弟 迷你四驅戰(暫名)	JALECO	價格未定	RAC
	グランド　セフト　オート	GRAND SEPT ODE	BMG VICTOR	價格未定	ETC
	ドラゴンボールGT(仮称)	龍珠GT(暫名)	BANDAI	價格未定	ACT
	ARMORED CORE	ARMORED CORE	FROM SOFTWARE	5800日圓	SLG
97秋	修羅の門	修羅之門	講談社	5800日圓	AVG

97冬	ベルデセルバ戦記~翼の勲章	翼之勳章	SCE	價格未定	SLG
	戦闘国家-改-	戰鬥國家－改－	SCE	價格未定	SLG
97年	メックウォーリア2	MAKE WORRIER2	ACTIVISION JAPAN	價格未定	STG
	ツタンカーメンの遺言(仮称)	傳說朦面人的遺言(暫名)	WIZARD	價格未定	AVG
	がんばれ!ケイビくん デパートが占領させちゃった~の巻	努力呀!!柴比 百貨公司被佔領之巻	TIME WANNER INTERACTIVE	價格未定	ACT
	ジャングルパーク	JUNGLE PARK	BANDAI VISIAL	價格未定	ACT
	Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	リンダキューブアゲイン	LINDA CUBE AGAIN	SCE	價格未定	PUZ
	ザ・心理ゲーム2	THE心理遊戲2	VISIT	價格未定	ETC
	日本プロゴルフ協会監修ダブルイーグル	日本職業哥爾夫球協會監修DOUBLE EGALE	SUNSOFT	6800日圓	SPT
	ゼビウス3D/Gデラックスエディション	ZEBIUSU 3D/G DELUXE EDITION	NAMCO	價格未定	ETC
	名探偵スチールウッド(仮称)	名偵探STEEL WOOD(暫名)	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
	DEAR FRIENDS	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	テイルズ オブ デスティニー	命運的故事	NAMCO	價格未定	RPG
	ひとつやふたつ…いつつや怪談	一，二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
	スパイダー(仮称)	SPIDER(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	メタルギアソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	價格未定	A.AVG
	ガンバレット(仮称)	GUN BLADE(暫名)	NAMCO	價格未定	STG
	ガメラ　2000	加米拉　２０００	大映	價格未定	STG
	ツインビーミラクル~不思議なベルの大陸~	兵蜂夢幻~不可思議的小鐘大陸	KONAMI	價格未定	RPG
	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUN SOFT	價格未定	SLG
	KING OF GAMES(仮称)	KING OF GAMES(暫名)	CLEF	價格未定	ETC
	あかずの間	不空房	VISIT	5800日圓	AVG
	ホタル	螢	PIONEER LCD	價格未定	ACT
	ゼロヨンチャンプDOOZY-J	ZERO 4 CHAMP PLUS	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	聖痕のジョカ	聖痕的祖卡	TAKARA	5800日圓	RPG

發售日未定遊戲

栄光のセントアンドリュース	光榮之神聖及新聞	小學館PRODUCTION	價格未定	SPT
ときめきメモリアルSelection藤崎詩織(仮称)	心跳回憶SELECTION藤崎詩織(暫名)	KONAMI	價格未定	ETC
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C.	價格未定	ETC
タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
いがらしみきおのスカイゴルケット	SKY CORRUGATED	JOLTAN	價格未定	ACT
ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
未踏峰へ挑戦　アルプス編	向未登之峰挑戰 阿爾卑斯山編	NET YOU	價格未定	SPT
ロックマン　バトル&チェイス	ROCKMAN BATTLE&CHASE	CAPCOM	價格未定	ACT
アウトライブZERO(仮称)	OUTLIVE ZERO(暫名)	SUN SOFT	價格未定	ACT
アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	5800日圓	RPG
子育てクイズ　マイエンジェル	教子小測驗 MY ANGEL	NAMCO	價格未定	ETC
ウォーゴッズ	WARGOOZE	SOFTBANK	價格未定	FIG
MKトリロジー	MK三部曲	SOFTBANK	價格未定	ETC
エリア51	AREA 51	SOFTBANK	價格未定	STG
ヘクセン	HAKUSEN	SOFTBANK	價格未定	ACT
ベトラム	BETORAMU	SOFTBANK	價格未定	ACT
リターンファイヤー	RETURN FIRE	SOFTBANK	價格未定	ACT
ロボトロンX	ROBOTRON X	SOFTBANK	價格未定	STG
RAMA(仮称)	RAMA(暫名)	SOFTBANK	價格未定	AVG
The Last Express	The Last Express	SOFTBANK	價格未定	AVG
ファイナルドゥーム	FINAL DOOM	SOFTBANK	價格未定	STG
ナノテックウォリアー	蘭洛狄戰士	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	RPG
JTCC全日本ツーリシグカー選手権	JTCC全日本房車選手權	BPS	5800日圓	RAC
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	價格未定	STG
マイホームドリーム	MY HOME DREAM	VICTOR SOFT	5800日圓	AVG
オーガリアン~亜人伝~(仮称)	亞人傳(暫名)	VISUAL ARTS	價格未定	RPG
がんばれ森川君2号	加油森川君2號	SCE	價格未定	ETC
マジックカーペット	魔毯MAGIC CARPET	EA VICTOR	5800日圓	STG
ダカール`97	達喀爾'97	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	RAC
雷電 DX	雷電DX	SAVE開發	價格未定	STG
クライムクラッカーズ2	CRIME CRACKERS2	SCE	價格未定	ARPG
CAT THE RIPPER	CAT THE RIPPER	TONKINHOUSE	5800日圓	ETC
NAP NAP	NAP NAP	GENTECH	價格未定	ETC
ハエ男のスターツアー(仮称)	蒼蠅人的星際之旅(暫名)	PITTY	價格未定	ACT
秘・宝・王~もうお前とは口きかん!~	秘寶王	VARIA	價格未定	AVG
甲子園　V(仮称)	甲子園 V(暫名)	魔法	價格未定	SPT
RAYMAN 2(仮称)	RAYMAN2(暫名)	UBI SOFT	價格未定	ACT
ザウバー	沙奧巴	SQUARE	價格未定	RPG
ディレクター(仮称)	DIRECTOR(暫名)	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
ライアット　スターズ	RIEACT STARS	HECT	價格未定	SRPG
THE HIVE WARS	THE HIVE WARS	KSS	6800日圓	STG
LIPROS(仮称)	LIPROS(暫名)	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	AVG
オメガブースト	OMEGA BOOST	SCE	價格未定	STG
ワンダラーズショック1950アメリカンドリームズ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
RPGツクール3	RPG製作室3	ASCII	價格未定	ETC
BOUNTY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
ダービースタリオンPS(仮称)	打嗶大賽馬PS(暫名)	ASCII	價格未定	SLG
バーチャル　リモコン(ヘリポートI)	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
FLY(仮称)	FLY(暫名)	MDB	價格未定	AVG
ARENA(仮称)	ARENA(暫名)	SOFTBANK	價格未定	RPG
ウルトラ万馬券	ULTRA萬馬券	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
ハイパー3Dピンボール	HYPER 3D PINBALL	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	TAB
装甲騎兵ボトムズ	裝甲騎兵	TAKARA	5800日圓	ACT
ブレスオブファイアIII	龍之戰士III	CAPCOM	價格未定	RPG
マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROS	CAPCOM	價格未定	FIG
ロックマンX4	洛克人X4	CAPCOM	價格未定	ACT
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
VIPER(仮称)	VIPER(暫名)	GAGA COMM.	5800日圓	STG
ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD雞蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
ワールドマツゴルフ	WORLD MATCH GOLF	ZOOM X	5800日圓	SPT
JUMP KID(仮称)	JUMP KID(暫名)	NEW	價格未定	ACT
モンスターコレクション(仮称)	MOSTER COLLECTION(暫名)	TOKINHOUSE	價格未定	SLG
QUANTUM GATE~悪夢の序章	QUANTUMGATE~惡魔的序章	GAGA COMM.	5800日圓	AVG
メイン・ローター(仮称)	MING ROTOR	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
PROJECT CHAOS	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	未定
DOOPERS	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	未定
FENSER	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	未定
初恋ばれんたいん	初戀情人節	FAMILY SOFT	5800日圓	AVG
銃夢(仮称)	銃夢(暫名)	BANPRESTO	價格未定	A.RPG
NOEL 2	NOEL 2	PIONEER LDC	價格未定	ETC
MVPベースボール　`96	MVP棒球'96	DATA EAST	價格未定	SPT
シェラザード伝説 ザ・プレリュード(仮称)	西拉薩傳說	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENT.	價格未定	ACT
秘密結社Q	秘密結社Q	RIGHTSTUFF	價格未定	SLG
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
ぱいるあっぷ・まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG

SATURN

12月發售遊戲

20日	アボなしキャルズ　おりんぽす	女子奧運會	HUMAN	5800日圓	SPT
	シャイニング ザ ホーリィアーク	SHINNING THE HOLYARK	SONIC	5800日圓	RPG
	エアーズアドベンチャー	AIRS ADVENTURE	GAME STUDIO	5800日圓	AVG
	ウルトラマン　光の巨人伝説	超人 光之巨人傳說	BANDAI	7800日圓	FIG
	オーバードライビンGT-R	OVER DRIVIN'GT-R	EA VICTOR	6200日圓	RAC
	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	蹦蹦跳麻雀	NATSUME	6800日圓	TAB
	永世名人2	永世名人2	KONAMI	5300日圓	TAB
	きゃんきゃんバニープルミエール2	CAN CAN BUNNY首映日2	KID	7500日圓	AVG
	m～君を伝えて～	m～告訴妳～	DaZZ	5800日圓	SLG
	バーチャル競艇	VR競艇	日本物產	6800日圓	RAC
	プラドルDISC データ編　レースクイーンF	偶像DISC DATA編 RACE QUEEN F	SADA SOFT	3800日圓	ETC
	NIGHTRUTH-EXPLANATION OF THE PARANORMAL-"MARIA"	NIGHTRUTH#2"MARIA"	SONNET	5800日圓	AVG
	もうぢや	MOUDIYA	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	PUZ
	STREET RACER EXTRA	街頭賽車EXTRA	UBI SOFT	5800日圓	RAC
	DX日本特急旅行ゲーム	DX日本特急旅行遊戲	TAKARA	5800日圓	TAB
21日	FIGHTERS MEGAMIX	FIGHTERS MEGAMIX	SEGA	5800日圓	FIG
27日	出世麻雀 大接待	出世麻雀 大接待	KING RECORD	5800日圓	TAB
	KRAZY IVAN	KRAZY IVAN	SOFT BANK	5800日圓	STG
	ファイタープロレスリングS　6 MEN SCRAMBLE	火炎摔角 六人之死鬥	HUMAN	6500日圓	SPT
	はいぱぁセキュリティズS	超級守衛S	PACK IN VIDEO	6800日圓	ACT
	タクラマカン敦皇伝奇	塔克拉瑪干敦煌傳奇	PANDORA	6800日圓	RPG
	テトリスS	俄羅斯方塊S	BPS	5800日圓	PUZ
	だいな・あいらん予告編	推磚島預告編	GAMEART	2300日圓	PUZ
	テラ　ファンタスティカ	億萬FANTASY TAKER	SEGA	5800日圓	RPG
	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	銀河公主傳說 REMIX	HUDSON	6800日圓	AVG
	水滸伝　天命の書	水滸傳 天命之書	光榮	5800日圓	SLG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ`96	拳皇'96	SNK	5800日圓	FIG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96(お買い得セット)	拳皇'96(擴張RAM+CD-ROM)	SNK	7800日圓	FIG
	限定KOFダブルパック	限定KOF DOUBLE PACK	SNK	9800日圓	FIG
	ゲゲゲの鬼太郎(仮称)	鬼太郎(暫名)	BANDAI	6800日圓	AVG
	SEGA AGES/廊下にイチダントアール	SEGA AGES/廊下PUZZLE AND ACTION	SEGA	4800日圓	PUZ
	人造人間ハカイダー　ラストジャッジメント	電腦黑魔 最後審判	SEGA	6800日圓	STG
	実戦パチスロ必勝法4	實戰彈珠機必勝法4	SAMMY	價格未定	ETC
	NHL　パワープレイ' 96	NHL POWER PLAY'96	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	SPT
	グリッドランナー	GREAT RUNNER	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	SPT

12月	銀河お嬢様伝説ユナMika Akitaka Illust. Work	銀河公主傳説明貴美加插圖選	HUDSON	3800日圓	ETC

97年1月發售遊戲

10日	LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	PONY CANYON	4980日圓	ACT
	ロードランナーエクストラ	ROAD RUNNER EXTRA	RANDORA	4800日圓	ACT
	ファンキー·ファンタジー	FUNKY FANTASY	吉本興業	5800日圓	S.RPG
14日	天外魔境外伝　第四の黙示録	天外魔境外傳第四默示錄	HUDSON	6800日圓	RPG
17日	天地無用！登校無用アニラジコレクション	天地無用！登校無用動畫·電台COLLECTION	XING	8800日圓	ETC
	心霊呪殺師太郎丸	心靈咒殺師太郎丸	時代華納INTERACTIVE	5800日圓	ACT
	ロックマン8 メタルヒーローズ	洛克人８	CAPCOM	5800日圓	ACT
	ブラストウィンド	BLAST WING	TECMO SOFT	5800日圓	STG
	タイムギャル＆忍者ハヤテ	TIME GIRL&忍者HAYATE	ECECTKO	5800日圓	ACT
24日	ROOMATE~井上涼子~	ROOMATE~井上涼子~	DATAM POLYSTAR	5800日圓	PUZ
	デイトナUSAリCIRCUIT EDITION	DAYTONA USA CIRCUIT EDITION	SEGA	5800日圓	RAC
	ダイナマイト刑事	虎膽龍威	SEGA	5800日圓	ACT
	EVE burst error	EVE burst error	IMAGINEER	7800日圓	ETC
	トゥーム·レイダース	TOUM RADARS	VICTOR ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	アドヴァンスV.G.	ADVANCE V.G.	TGL	價格未定	FIG
31日	DIE HARD TRILOGY	虎膽龍威三部曲	FOX INTERACTIVE	5800日圓	ACT
	三国志リターンズ	三國志RETURNS	光榮	6800日圓	SLG
上旬	2TAX GOLD	2TAX GOLD	HUMAN	5000日圓	SPT
下旬	ブラドルDISC データ編　レースクイーンG	偶像DISC DATA編 RACE QUEEN G	SADA SOFT	3800日圓	ETC
	エリア５１	AREA 51	SOLFBANK	價格未定	STG
	シミュレーションズー	模擬動物園	SOFTBANK	5800日圓	SLG
1月	ウルフファングSS 空牙2001	WOLFFANG SS 空牙２００１	XING	5800日圓	STG
	DIGITAL DANCE MIX～安室奈美恵	DIGITAL DANCE MIX～安室奈美惠	SEGA	2800日圓	ETC
	Ｊリーグ GO!GO!GOAL! (仮称)	日本職業足球聯賽GO!GO!GOAL!（暫名）	TECMO SOFT	價格未定	SOC
	３Dベースボール	3D棒球	BMG VICTOR	5800日圓	SPT
	CRITICOM-ザ·クリティカル·コンバット	CRITICOM	VIC東海	5800日圓	ACT
	紫炎龍	紫炎龍	童	價格未定	STG
	BLAM!マシーンヘッド	BLAM!MACHINE HEAD	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	ACT
	BUG TOO !!	BUG TOO !!	SEGA	5800日圓	ACT
	ハイパー3Dピンボール	超級3D波子機	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	ETC
	スポット　ゴーズトゥハリウッド	SPOT GOES TO HOLLYWOOD	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
	アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800日圓	SPT
	Super Casino Special	Super casino special	COCONUTS JAPAN	價格未定	TAB
	Fighting Illusion	Fighting illusion	XING	價格未定	FIG
	SANKYO FEVER実機シミュレーションS	SANKYO FEVER實機模擬彈珠機S	TEL研究所	價格未定	ETC

97年2月發售遊戲

14日	エレベーターアクションリターンズ	ELEVATOR ACTION RETURNS	BING	5800日圓	ACT
	天城紫苑	天城紫苑	CLIP HOUSE	6800日圓	AVG
21日	きゅ一爆つく	爆炸王	ACTIVISION.JAPAN	5800日圓	ACT
28日	優駿~クラシックロード~	優駿~CLASSIC ROAD~	VICTOR SOFT	5800日圓	SPT
	新·海底軍艦~鋼鉄の孤独~	新·海底軍艦~鋼鐵之孤獨~	ASCII	價格未定	SLG
下旬	超FLAPPY	超FLAPPY	DABBY SOFT	5800日圓	ACT
2月	実戦パチンコ必勝法！TWIN	實戰彈珠機必勝法！TWIN	SAMMY	5800日圓	ETC
	NIGHTRUTH VOICE SELECTIONラジオドラマ編	NIGHTRUTH VOICE SELECTION廣播劇編	SONNET	價格未定	ETC
	ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	價格未定	AVG
	キューブバトラー	CUBE BATTLER	YANOMAN GAMES	5800日圓	ETC
	アイアンブラッド	IRON BLOOD	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	続ぐっすんおよよ	續 自殺仔	BENPRESTO	5800日圓	PUZ
	未踏峰へ挑戦　ヒマラヤ編	向未登之峰挑戰 喜瑪拉雅山編	NET YOU	價格未定	SPT
	クレオパトラフォーチュン	CLEOPATRA FORTURN	TAITO	5800日圓	SLG
	超時空要塞マクロス愛おぼえていますか	超時空要塞 可有記起愛	BANDAI VISION	6800日圓	ETC
	ブラック　ドーン	黑色黎明	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	STG
	パネルティアストーリー~ケルンの大冒険~	懲罰故事~基倫之大冒險~	翔泳社	價格未定	RPG
	ZAP!SNOWBOARDING TRIX	ZAP!SNOWBOARD TRIX	PONY CANYON	5800日圓	SPT
	ワイアラエの奇蹟EXTRA 36 HOLES	威亞拿之奇蹟 超級３６洞	D&E SOFT	6800日圓	SPT
	コマンド＆コンカー	COMMAND& CONQUER	VIRGIN INTERACTIVE	6800日圓	SLG
	だいな·あいらん	推磚島	GAMEART	價格未定	PUZ
	バットマンフォーエヴァー·ジ·アーケードゲーム	蝙蝠俠不敗之謎	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	SKULL FANG空牙外伝	空牙外傳	DATA EAST	價格未定	STG
	逆鱗弾	逆鱗彈	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	STG
	SPACE JAM	SPACE JAM	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	JAM エクストリーム	JAM EXTREME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	3Dウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIERR PIONEER	5800日圓	STG
	重装機兵レイノス2	重裝機兵LEYNOS 2	NCS	價格未定	ACT
	WWF IN YOUR HOUSE	職業摔角在你家	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT

97年3月發售遊戲

7日	オベリスクプロジェクト·オスカーを遂行せよ	OBELISK	BMG VICTOR	6800日圓	SLG
	ワームズ	WORMS	I'MAX	5800日圓	SLG
28日	スチームハーツ	STREAM HEART	TGL	價格未定	STG
	ファーランドストーリー2（仮称）	Far land story 2（暫名）	TGL	價格未定	RPG
3月	GRANDREAD	GRANDREAD	BANPRESTO	價格未定	SLG
	忍者じゃじゃ丸くん鬼斬忍法帖	忍者查查丸 鬼斬忍法帖	JALECO	5800日圓	AVG
	神凰拳	神凰拳	SAURUSU	價格未定	FIG
	プロピンボール	職業波子機	IMAGINEER	5800日圓	TAB
	WARA^2 WARS 激闘！大軍団バトル	WARA^{2}WARS激鬥！大軍團戰鬥	翔泳社	價格未定	SLG
	ウエルカムハウス	WELCOME HOUSE	IMAGINEER	5800日圓	AVG
	エイナスファンタジーストーリーズ	ANUSFANTASY STORIES	MEDIA WORKS	5800日圓	RPG
	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	迷你四驅超級工廠	MEDIAQUEST	5800日圓	S.RAC
	太平洋の嵐２	太平洋之風暴２	IMAGINEER	價格未定	SLG
	ハークスアトベンチャー	HERC'S ADVENTURES	BPS	5800日圓	RPG
	クォウアディス2	QUOVADIES2	GRAMS	6800日圓	SRPG
	フィッシング甲子園II	FISHING甲子園II	KING RECORDS	6800日圓	SPT

4月以後發售遊戲

4月上旬	下天 II	下天 II	I'MAX	5800日圓	SLG
4月下旬	御意見無用~Anarchy in the NIPPON~（仮称）	參考意見無用~Anarchy in the NIPPON~（暫名）	MEDIA AMUSE	5800日圓	FIG
4月	麻雀青天井	麻雀青天井	毎日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
	麻雀「バトルコスプレアヤー」	麻雀「戰鬥角色扮演」	毎日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
7月	Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	ACT
9月	ファンズフォルム	FANS FORUM	MMI Technology	價格未定	AVG

97年發售預定遊戲

97年春	デジタルアンジュ~電脳天使SS~	電腦天使SS	德間書店INTERMEDIA	5800日圓	SLG
	ヴォイスステーションPart 1	VOICE STATION Part 1	SONNET	價格未定	ETC
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
	DREAM SQUARE　雛形あきこ	DREAM SQUARE雛形明子	VIDEO SYSTEM	3800日圓	ETC
	ドラゴンマスターシルク	DRAGON MASTER SILK	DATAM POLYSTAR	6800日圓	RPG
	ドラゴンハート	DRAGON HEART	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	フェイク ダウン	FAKE DOWN	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
	エーベルージュ	EBEROUGE	TAKARA	價格未定	SLG
	英雄志願—Gal Act Heroism—	英雄志願—Gal Act Heroism—	MICRO CABIN	5800日圓	SLG
	リーサルエンフォーサーズ（仮称）	LEGUAL ENFORCES（暫名）	KONAMI	價格未定	STG
	ジーベクター	JIEBACOR	伊藤忠商事	價格未定	STG
	ボイスファンタジア	VOICE FANTASIA	ASK講談社	價格未定	SLG
	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	SEGA AGES/FANTASY ZONE	SEGA	價格未定	SLG
	SEGA AGES/ペンゴ·フリッキ·アップンダウン·ヘッドオン	SEGA AGES/四合一遊戲	SEGA	價格未定	ETC
	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	新世紀EVANGELION 2nd Impression	SEGA	價格未定	SLG
	スーパーパンコレクイション	射波波	CAPCOM	5800日圓	STG
	MAGIC:THE GATHERING	MAGIC:THE GATHERING	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ETC
	シルエット ミラージュ	SILHOUETTE MIRAGE	TREASURE	價格未定	ACT
	クロック（仮称）	CROC（暫名）	MEDIAQUEST	5800日圓	AVG
	卒業~クロスワールド~	卒業CROSS WORLD	小學館PRODUCTION	5800日圓	SLG
	ドゥーム	DOOM	SOFTBANK	5800日圓	ACT
	機動戦士ガンダム外伝3裁かれる者（仮称）	機動戰士達外傳3裁決者（暫名）	BANDAI	價格未定	ACT
	デザエモン	設計衛門	ATHENA	價格未定	ETC
	ゲーム天国	遊戲天國	JALECO	價格未定	STG
	グランディア	GRANDIA	GAME ARTS	價格未定	RPG
	スレイヤーズ	魔劍美神	角川書店	價格未定	S.RPG
	ヘンリーエクスプローラーズ	Henry explorers	KONAMI	價格未定	STG
	魔法学園ルナ	魔法學園LUNAR	角川書店	價格未定	RPG
	天地無用！魎皇鬼 連鎖必要	天地無用！魎皇鬼 連鎖必要	Pioneer LDC	價格未定	PUZ
	ナイスショット	NICE SHOOT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
	D-XHIRD	D-XHIRD	TAKARA	價格未定	RAC
	THE CROW:CITY OF ANGLES（仮称）	THE CROW:天使之鎮（暫名）	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ETC
	真説サムライスピリッツ~武士道烈伝	真說侍魂~武士道烈傳	SNK	價格未定	FIG
	メタルスラッグ	METAL SLUG	SNK	價格未定	ACT
97年夏	The Sequel to MYST RIVEN	The Sequel to MYST RIVEN	SUNSOFT	價格未定	AVG
	レイヤーセクションII（仮称）	LAYERSECTION II（暫名）	MEDIAQUEST	價格未定	STG
	X-MEN VS ストリートファイター	X-MEN VS 街頭霸王	CAPCOM	價格未定	FIG
	幻の魚 The Phantom Fish	幻之魚 The Phantom Fish	SOFT OFFICE	價格未定	SLG
	タンク（仮称）	TANK（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	SLG
	スパイダー（仮称）	SPIDER（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ACT

97年	DREAM SQUARE 山田まりや	DREAM SQUARE山田瑪莉亞	VIDEO SYSTEM	3800日圓	ETC
	メックウォーリア	MAKE WORRIER	ACTIVISION	價格未定	STG
	ぷりてぃ電波ジャック(仮称)	PREATY電波士兵(暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	RANSA-恋鎖-	RENSA-戀鎖-	SINGLE LIGHT	5800日圓	SLG
	Jリーグエキサイトステージ	J LEAGUE EXCITE STAGE	EPOCH社	價格未定	SPT
	FARADOON THE LEGEND OF DRAGON CASTLE	FARADOON龍城傳	PIONEER LDC	價格未定	ARPG
	ゼロヨンチャンプDOOZY-J	ZERO4CHAMP DOOZY-J	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	モトクロス(仮称)	越野電單車賽(暫名)	SOFT VISION	價格未定	RAC
	エンジェル グラフィティ(仮称)	ANGEL GRAFFITI	SOFTVISION INTETRNATIONAL	價格未定	ETC
	バロック	BAROQUE	STING	價格未定	RPG
	フォトジェニック	拍照高手	SUNSOFT	價格未定	ETC
	コットン2	綿花仙女COTTON2	SUCCESS	價格未定	STG
	ガーディアンフォース	GUARDIaN FORCE	SUCCESS	價格未定	STG

發售日未定遊戲

レクイエム(仮称)	安靈曲(暫名)	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
怪盗セイント・テール	怪盜SAINT TAIL	TOMY	6800日圓	AVG
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
ラストブロンクス/東京番外地	東京番外地	SEGA	價格未定	FIG
バーチャファイター3	VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	價格未定	FIG
フリークトークファクトリー(仮称)	FREAK TALK FACTORY(暫名)	MEDIAQUEST	價格未定	ACT
蒼穹紅蓮隊	蒼穹紅蓮隊	EA VICTOR	價格未定	STG
ボディバイオニクス-驚異の小宇宙 人体-	無限生機	MEDIAQUEST	5800日圓	ETC
センチメンタル グラフティ	SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
汽船海賊(仮称)	汔船海盜(暫名)	NEIGHBOUR COMPANY	價格未定	RPG
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	5800日圓	STG
卒業S(仮称)	卒業S(暫名)	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
カオスシード	CHAOS SEED	NEVERLAND	價格未定	ACT
ドラゴンナイト(仮称)	龍騎士(暫名)	ELF	價格未定	RPG
大江戸ルネッサンス	大江戶文藝復興運動	PACK IN VIDEO	價格未定	SLG
同級生2	同級生2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
神罰 人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
わくわく7	WAKUWAKU7	SUNSOFT	價格未定	FIG
RAYMAN2(仮称)	RAYMAN2(暫名)	UBI SOFT	價格未定	ETC
銀河お嬢様伝説ユナ3~ライトニング エンジェル	銀河公主傳說 3電光天使	HUDSON	價格未定	AVG
開運 なんでも鑑定団	開運!甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
MARICA~真実の世界	MARICA真實的世界	VICTOR ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
ぱにくっちゃん	緊張小子	IMAGINEER	6800日圓	PUZ
ARENA(仮称)	ARENA(暫名)	SOFTBANK	價格未定	RPG
HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
SUPER 301 S.Q.(仮称)	SUPER 301 S.Q.(暫名)	日本物產	價格未定	SLG
USドラッグチャンプ(仮称)	U.S. DRAG CHAMP(暫名)	日本物產	價格未定	RAC
V.R.麻雀(仮称)	V.R.麻雀(暫名)	日本物產	價格未定	ETC
ダービースタリオン・サターン(仮称)	打吡大賽馬・SATURN(暫名)	ASCII	價格未定	ETC
現代大戦略STRIKES(仮称)	現代大戰略STRIKES(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
マスターオブモンスターズ黄昏の指輪(仮称)	怪物之王黃昏之指環(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
パチンコファイター(仮称)	彈珠戰士(暫名)	PLAY STAGE	價格未定	ETC
モンスターメーカー~ホーリーダカー~(仮称)	MONSTER MAKER~HOLY DAGGER(暫名)	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
X-JAPAN 2(仮称)	X-JAPAN 2	SEGA	價格未定	ETC
ダンジョン・マスター(仮称)	DUNGEON MASTER	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
ハート オブ ダークネス	暗黑之心	SEGA	6800日圓	AVG
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROES	CAPCOM	價格未定	FIG
サイバーボッツ	CYBERBOT	CAPCOM	價格未定	FIG
ロックマンX4	洛克人X4	CAPCOM	價格未定	ACT
東京SHADOW	東京SHADOW	TAITO	價格未定	AVG
テラクレスタ3D(仮称)	TERA CURESTA 3D	日本物產	價格未定	STG
下級生	下級生	ELF	價格未定	SLG
ときめきメモリアルSelection藤崎詩織(仮称)	心跳回憶Selection藤崎詩織(暫名)	KONAMI	價格未定	ETC
ぷるるん! シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL	J.WING	5900日圓	PUZ
ソニック ザ ファイターズ	SONIC THE FIGHTERS	SEGA	價格未定	FIG
MVPベースボール `96	MVP棒球'96	DATA EAST	價格未定	SPT
My dream~オンエアが待てなくて~(仮称)	My dream~正等待廣播(暫名)	日本CREATE	價格未定	SLG
スタートリング.オデッセイ 1 ブルーボリューション	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング.オデッセイ 2 魔竜戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング.オデッセイ 3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
東京立身出世伝	東京立身出世傳	NAXAT	5800日圓	AVG
真髄・碁仙人(仮称)	真髓・圍棋仙人(暫名)	J.WING	價格未定	TAB
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
ルナエターナルブルー	LUNAR ETERNAL BLUE	角川書店	價格未定	RPG
Mr.BONES	骨頭先生	SEGA	價格未定	ACT
ときめきミュージックCD2(仮称)	心跳回憶MUSIC CD 2(暫名)	KONAMI	價格未定	ETC

超級任天堂

12月發售遊戲

20日	G.O.D~目覚めよと呼ぶ声が聞こえ~	GOD	IMAGINEER	7980日圓	RPG
	ドナルドダックのマウイマラード	唐老鴨的瑪域瑪拉度	CAPCOM	7500日圓	ACT
	クオンパSFC	CU-ON-PA SFC	T&E SOFT	6800日圓	PUZ
	西陣パチンコ3	西陣彈珠機3	KSS	7800日圓	ETC
	ピノキオ	木偶奇遇記	CAPCOM	7500日圓	ACT
	ボンバーマンビーダマン(仮称)	BOMBERMAN BEATERMAN(暫名)	HUDSON	5980日圓	ACT
	ストリートファイターZERO 2	少年街霸2	CAPCOM	7800日圓	FIG
	ミニ4駆シャイニングスコーピオン~レッツ&ゴー!!~	迷你4驅	ASCII	9500日圓	RAC
27日	ドラゴンナイト4	龍騎士4	BANPRESTO	7980日圓	SLG
	実践パチスロ必勝法TWIN	實戰彈珠機必勝法 TWIN	SAMMY	5980日圓	ETC
	MASK マスク	變相怪傑	東寶	9800日圓	ACT
下旬	すごろく銀河戦記	遊戲銀河戰記	BOTTOM UP	6980日圓	SLG
	プロ野球スター(仮称)	職業棒球名星(暫名)	CULTURE BRAIN	6800日圓	SPT
12月	ニチブツコレクション2	日本物產 COLLECTION 2	日本物產	7980日圓	ETC

1月以後發售遊戲

1月15日	忍たま乱太郎3	忍者亂太郎3	CULTURE BRAIN	6980日圓	ACT
	アルカノイドDoh It Again	ALKANOID Doh It Again	TAITO	4980日圓	ETC
1月17日	BUSHI青龍伝~二人の勇者~	BUSHI青龍傳~二人之勇者~	T&E SOFT	7980日圓	RPG
1月下旬	ガンプル	賭搏	ASCII	8000日圓	TAB
	ミランドラ	MIRANDORA	ASCII	7800日圓	RPG
	ピキ~ニャ	PIKINYA	ASCII	6800日圓	TAB
1月	ウルトラ指南麻雀 兵	超級指南麻雀 兵	CULTURE BRAIN	6980日圓	TAB
	糸井重里のベス釣りNo.1(仮称)	糸井重里之基本釣魚方法No.1(暫名)	任天堂	6800日圓	SPT
3月下旬	プロ野球熱闘パズルスタジアム	熱鬥棒球PUZZLE	COCONUTS JAPAN	6800日圓	PUZ
3月	同級生2	同級生2	BANPRESTO	7980日圓	AVG
	ダークロウ	DARK LORD	ASCII	8000日圓	RPG

97年發售預定遊戲

97年春	ふね太郎	船太郎	PACK IN SOFT	價格未定	SPT
97年	ああっ女神さまっ(仮称)	我的女神(暫名)	KSS	10800日圓	AVG

發售日未定遊戲

ファイティングアイスホッケー	戰鬥冰上曲棍球	COCONUT JAPAN	9980日圓	SPT
リングにかけろ	飛越擂台	NCS	11800日圓	SPT
スーパーファミリーゲレンデ	超級FAMILY滑雪練習場	NAMCO	價格未定	SPT
SUPERテトリス2+BOMBLISS	SUPER俄羅斯方塊2+BOMBLISS	BANDAI	3780日圓	PUZ

NEO・GEO

12月發售遊戲

20日	得点王4	得點王4(匣帶)	SNK	29800日圓	SOC
27日	サムライスピリッツ天草降臨	侍魂4天草降臨(CD-ROM)	SNK	6800日圓	FIG
	わくわく7	WAKUWAKU7(匣帶)	SAURUS	29800日圓	PUZ

新GAME時間表

97年發售預定遊戲

春季	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	真説侍魂 武士道烈傳(CD-ROM)	SNK	價格未定	RPG
97年	QP	QP(匣帶)	SUCCESS	價格未定	PUZ

發售日未定遊戲

リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REALBOUT餓狼傳説SPECIAL(匣帶)	SNK	價格未定	FIG
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REALBOUT餓狼傳説SPECIAL(CD-ROM)	SNK	價格未定	FIG
NEO Mr.DO!	NEO Mr.DO!(CD-ROM)	PISKO	價格未定	ACT
NEO Mr.DO!	NEO Mr.DO!(匣帶)	PISKO	價格未定	ACT
風雲スーパータッグバトル	風雲SUPERTAG BATTLE(CD-ROM)	SNK	價格未定	FIG
得点王4	得點王4(CD-ROM)	SNK	價格未定	SOC

PC-FX

12月發售遊戲

20日	ファイアーウーマン纏組	FIREWOMAN纏組	NEC HE	7800日圓	SLG

97年1月發售遊戲

20日	バウンダリーゲート ドーター オブ キングダム	BOUNDARY GATE皇國之女兒	NEC HE	8800日圓	RPG

97年2月發售遊戲

28日	アニメフリークVol.4	動畫現像Vol.4	NEC HE	價格未定	ETC

97年3月發售遊戲

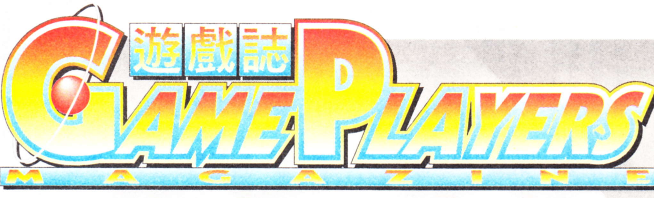
28日	LAST IMPERIAL PRINCE	帝國最後王子	NEC HE	價格未定	RPG

97年發售預定遊戲

97年春	続·初恋物語　修学旅行	續·初戀物語 修學旅行	NEC HE	價格未定	SLG

發售日未定遊戲

ドラゴンナイト4	龍騎士4	NEC AVENUE	8800日圓	SLG
ルルリ·ラ·ルラ	LULURI LA LULA	NEC HE	7800日圓	ACT
惑星攻撃隊リトルキャッツ(仮称)	惑星攻擊隊LITTLE CATS(暫名)	NEC HE	價格未定	SLG
スパークリングフェザー	霹靂賽艇	NEC HE	價格未定	SPT
超神兵器ゼロイガー	超神兵器	NEC HE	7800日圓	STG
卒業R	卒業R	NEC AVENUE	價格未定	SLG
こみっくろーど	漫畫王	NEC HE	價格未定	SLG
ペブルビーチ波濤(仮称)	波濤哥爾夫球(暫名)	NEC HE	價格未定	SPT
MASTERS遥かなるオーガスタ3(仮称)	MASTER哥爾夫球3(暫名)	NEC HE	價格未定	SPT
天外魔境III NAMIDA	天外魔境III NAMIDA	HUDSON	價格未定	RPG
負けるな魔剣道Z	不要輸魔劍道Z	NEC HE	價格未定	ACT
みにまむなのにっく	變成最少(暫名)	NEC HE	價格未定	SLG
となりのプリンセス ロルフィー	鄰家的公主 羅露菲	NEC HE	價格未定	RPG



N64

12月發售遊戲

20日	超空間ナイター　プロ野球キング	職業棒球之王	IMAGINEER	9980日圓	SPT
	実況Jリーグパーフェクトストライカー	實況日本職業足球	KONAMI	9800日圓	SPT
	麻雀MASTER	麻雀MASTER	KONAMI	9800日圓	TAB
下旬	ブレードアンドバレル	BLADE & BARREL	KEMCO	9800日圓	ACT

97年1月發售遊戲

1月	ヘクセン	HEKUSEN	GAME BANK	9800日圓	ACT

97年2月發售遊戲

28日	J実況パワフルプロ野球4	實況POWER FULL職業棒球4	KONAMI	9800日圓	SPT
2月	本格4人打ちThe麻雀64	真正4人打The麻雀64	VIDEOSYSTEM	9800日圓	TAB
	リーグダイナマイトサッカー64	日本職業DYNAMITE足球64	IMAGINEER	9980日圓	SOC

3月以後發售遊戲

3月	デュロック	DUEL LOCK	ACCLAIM JAPAN	9800日圓	STG
	ワイルドチョッパーズ	WILD CHOPPERS	SETA	9800日圓	STG
	レブ·リミット	LAP LIMIT	SETA	9800日圓	RAC
	ドラえもん のび太と3つの精霊石	叮噹 大雄與3顆精靈石	EPOCH社	9800日圓	ACT
	スターフォックス64	STAR FOX 64	任天堂	9800日圓	STG
4月	雷のごとく～超高速囲碁～	像雷般的超高速圍棋	SETA	9800日圓	TAB
	ブラスト·ドーザー	BLAST DOZER	任天堂	9800日圓	ACT
5月下旬	64大相撲(仮称)	64大相撲(暫名)	BOTTOM UP	價格未定	SPT
5月	SONIC WINGS ASSAULT	SNIC WINGS ASSAULT	VIDEO SYSTEM	9800日圓	STG
	森田将棋64(仮称)	森田將棋64(暫名)	SETA	9800日圓	TAB
6月	マルチレーシングチャンピオンシップ	MULTI RACING CHAMPIONSHIP	IMAGINEER	9980日圓	RAC
11月	カメレオン·ツイスト	扭扭變色龍	日本SYSTEM SUPPLY	9800日圓	ACT
	キャバリーバトル3000	GABARY BATTLE 3000	日本SYSTEM SUPPLY	9800日圓	SPT

97年發售預定遊戲

97年春	プロ麻雀　極64	職業麻雀 極64	ATHENA	9800日圓	TAB
	ミッション·インポッシブル	職業特工隊	PACK IN SOFT	價格未定	ADV
	麻雀64	麻雀64	光榮	價格未定	TAB
	麻雀(仮称)	麻雀(暫名)	IMAGINEER	價格未定	TAB
	ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ	去吧!!麻煩製造者們	ENIX	9800日圓	ACT
97年夏	3D格闘(仮称)	3D格鬥(暫名)	IMAGINEER	價格未定	FIG
	魔法聖紀エルテイル(仮称)	魔法聖紀EL TILL(暫名)	IMAGINEER	9980日圓	RPG
	リーズン(仮称)	理由(暫名)	IMAGINEER	價格未定	TAB
	超時空要塞マクロス　ANOTHER DIMENSION(仮称)	超時空要塞MACROSS(暫名)	TOMY	價格未定	SLG
97年秋	シムシティ2000(仮称)	SIM CITY 2000(暫名)	IMAGINEER	價格未定	SLG
97年	スーパーロボットスピリッツ	超級機械人精神	BANPRESTO	價格未定	FIG
	スターウォーズ～シャドウ ズオ ブ ジエンパイア～	星球大戰～帝國之影～	任天堂	9800日圓	ACT
	デュアルヒーローズ	DUAL HEROS	HUDSON	價格未定	FIG

98年發售預定遊戲

98年春	ジャングル大帝	森林大帝	任天堂	價格未定	AVG

新GAME時間表

有買趁手！
《遊戲誌》補購程序——LOGON！

METHOD A——郵寄

PHASE 01 填妥補購表格（影印亦可）

PHASE 02 寫張銀碼足夠嘅支票；抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」（郵費每本港幣 7.2 元）

PHASE 03 寄嚟《遊戲誌》（地址：香港灣仔駱克道 33 號中央廣場福利商業中心 7 樓；信封面請註明「補購」字樣）

PHASE 04 等收書啦！

METHOD B——《遊戲誌》補購站

補購站 A 遊戲誌尊賣店
補購地址：九龍旺角亞皆老街先達廣場 G60 舖 TEL:2391-1067
營業時間：上午 12 時至下午 10 時

補購站 B 環球遊戲室
九龍深水埗黃金商場 38B 舖 TEL : 2728-3023

補購站 C 動畫精品專線自助店
香港灣仔東方 188 商場 147 號舖 TEL : 2838-8394

注意：親臨補購前請先致電各補購站預訂補購期數

《遊戲誌》補購表格

姓名：____________________

年齡：____________________

地址：____________________

____

聯絡電話：（日間）____________________

（夜間）____________________

郵寄地址：（如與上列地址不同）____________________

____

身份證號碼：____________________（ ）

支票號碼：____________________

補購期數	數量	×	單價	= 金額
		×	$35	= $
		×	$35	= $
		×	$35	= $
		×	$35	= $
郵費		×	$7.2	= $
合計				$

郵購地址：香港灣仔駱克道 33 號中央廣場福利商業中心 7 樓；信封面請註明「補購」字樣

備註：
- ◆本刊恕不接受海外補購
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補購數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回
- ◆本刊保留拒絕補購之權利
- ◆如部分期數經已售罄，本刊將不另行通告

《遊戲誌》過往各期遊戲索引

（截至第三十七期）

◆代表該期有刊載介紹文章
◆代表該期曾作詳細攻略

由於本刊不斷地收到讀者查詢本刊過去介紹各遊戲的期數，為方便讀者補購，由今期開始特增設本索引。各位讀者如欲補購本刊過往各期，敬請先致電本刊辦事處查看欲購的期數是否尚有存貨。另，由於本刊辦事處並非門市部，並未備有足夠輔幣找贖，敬請各位在親臨補購時帶備足夠輔幣。

PLAYSTATION

遊戲 …… 期數

ACT
BLOOD FACTORY …… 22
FADE TO BLACK …… 28
HERMIE HOPPERHEAD …… 10
JOHONY BAZOOKATONE結他小子捉鬼記 …… 22
JUMPING FLASH 2 …… 21、22、23
LITTLE BIG ADVENTURE小小大冒險 …… 29
LODE RUNNER …… 19
LOMAX大冒險 …… 36
METAL GEAR SOLID …… 32
METAL JACKET …… 8
PO'ed …… 24
PROJECT OVERKILL …… 34
RAYMAN …… 8、9
THE FIREMAN …… 15
THUNDER STORM & ROAD BLASTER …… 10
古惑狼 …… 30
伍右衛門-宇宙海盜艾哥京古 …… 20、21、22
叮噹 大雄與復活之星 …… 19
吞食天地II赤壁之戰 …… 20
洛克人X3 …… 23
洛克人8 …… 32
盜墓者TOMB RAIDERS …… 37-38
裝甲騎兵 …… 21
螢 …… 21
剪影物語SILHOUETTE STORIES …… 34
魔幻槍哥布拉 …… 21
龍珠Z偉大的龍珠傳說 …… 21、24、25

ARPG
KING'S FIELD III …… 27、28、29、30
WOLKSNKRATZER審判之塔 …… 21

AVG
3×3 EYES吸精公主 …… 1
ALICE IN CYBERLAND …… 31、32
ALONE IN THE DARK 2 …… 20
BIO HAZARD …… 20、21、22
BIO HAZARD …… 32
BLOODY BRIDE …… 21
CLOCK TOWER 2 …… 37
DISC WORLD …… 10
D之食桌 …… 14
ENEMY ZERO …… 21
NIGHT HEAD THE LABYRINTH …… 13
OVER BLOOD …… 30
PAPRAPA THE RAPPA …… 31
POLICENAUTS …… 18-20、22-26、28-33、35
THE DEEP …… 35
TOKYO INSECT ZOO體驗版 …… 19
VOICE PARADICE EXCELLA …… 38
WELCOME HOUSE …… 19、20
七水晶傳說 …… 17
九龍風水傳 …… 21、22、38
土器王紀 …… 16
天地無用～登校無用 …… 33
迷離夜症候群～探索編～ …… 24-28
迷離夜症候群～究明編～ …… 29
妖魔BUSTERS …… 3
雨月奇譚 …… 28
東京DUNGEON …… 2、15、34
金田一少年之事件簿～悲報島新的悲劇 …… 38
鬼太郎～詛咒的肉人形館 …… 31
時空偵探DD …… 1、29
雷朋三世加利賀圖城-再會 …… 10、38
深海歷險 …… 21、32
藍調芝加哥特警 …… 11
寶魔HUNTER蘭姆SPECIAL COLLECTION VOL.2 …… 1、8
寶魔HUNTER蘭姆PAINT MAKER …… 38

ETC
DEPTH …… 31
DX日本特急旅行遊戲 …… 32
IREM經典街機遊戲 …… 23
NAMCO MUSEUM VOL. 1 …… 13
NAMCO MUSEUM VOL. 2 …… 18
NAMCO MUSEUM VOL. 3 …… 27
NAMCO MUSEUM VOL. 4 …… 37
日本物產街機CLASSIC …… 16
太陽之尾 …… 23
心跳回憶私人珍藏集 …… 23、24
占都物語第一章 …… 10、17
花札GRAFFITI戀戀物語 …… 24
虎膽龍威三部曲 …… 32
迷宮創造者DUNGEON CREATOR …… 25、26、27
魚樂無窮2夏之回憶 …… 29
設計衛門PLUS …… 25、26
學校恐怖新聞S …… 31
龍珠Z偉大的龍珠傳說 …… 26

FIG
ADVANCED V.G. …… 23
ASUKA 120% SPECIAL BURNING FEST. …… 21
CRITICOM危機戰士 …… 16
DOUBLE DRAGON雙截龍 …… 23
FIGHTING ILLUSION …… 30
FIST …… 38
IRON & BLOOD …… 35
KILLING ZONE …… 21
MARVEL SUPER HEROES …… 32
MEGATUDO2096 …… 21、35
NINKU-忍空- …… 15
Q版鬥神傳 …… 10、33
ROBO·PIT …… 17
SLAM DRAGON …… 21、22
STAR GLADIATOR星鬥士 …… 32、35
STREET FIGHTER REAL BATTLE ON FILM …… 6
TOBAL NO.1 …… 30、31
VAMPIRE魔域戰士 …… 22
ZERO DIVIDE …… 1、2、6、9、7
ZERO DIVIDE 2 …… 21、22
ZXE-D …… 21、31
三國無雙 …… 37
不要輸！魔劍道2 …… 12
少年街霸 …… 15-17
少年街霸2 …… 30-33
幻影鬥技 …… 34
水滸演武 …… 18
武士道之刃 …… 30
美少女戰士SAILORMOON SUPERS真主役爭奪戰 …… 20
鬥神傳2 …… 15、16
鬥神傳2 PLUS …… 30
鬥神傳2仰天驚愕之試食版 …… 21
鬥神傳3 …… 37
侍魂斬紅郎無雙劍 …… 32
格鬥恐龍 …… 16
悟空傳說 …… 1
浪客劍心～維新激鬥編 …… 31、38
超人～光之巨人傳說 …… 31
超能力大戰PSYCHIC FORCE …… 34
拳皇'95 …… 24、27
豪血寺一族2～最強傳說 …… 10
鐵拳2 …… 21、22
龍珠Z ULTIMATE BATTLE 22 …… 3、5

MOV
STREET FIGHTER II MOVIE …… 14

PUZ
BUILDING CRUSH …… 36
KURU KURU TWINKLE …… 35
LOGIC PUZZLE彩虹鎮 …… 21
MAGICAL DROP …… 17
PUZZLE BOBBLE 2 …… 21
SUPER PUZZLE FIGHTER II X …… 32
TERTRIS X …… 21
VADIUMS …… 24
女子高生之放課後……PUNKUNPA …… 34
心跳回憶對戰PUZZLE蛋 …… 33、34
泡泡龍和彩虹島 …… 35
推磚少女 …… 32
究極之倉庫番 …… 33
對戰PUZZLE蛋 …… 20
撞磚 …… 27
醒覺吧！戰球王 …… 23
繪畫邏輯 2 …… 35
續自殺仔 …… 35

RAC
BURNING ROAD …… 23
C1 CIRCUIT …… 35
CIRCUIT BEAT …… 24
CYBER SPEED軌道賽車 …… 17
DEADHEAT ROAD …… 22
DESTRUCTION DERBY …… 13
DESTRUCTION DERBY 2 …… 37
DRIFT KING首都高BATTLE …… 23
ESPN EXTREME GAME …… 8、9
GALLOP RACER 飛翼騎師 …… 34
HI-OCTANE …… 10、17
HYPER RALLY …… 32
IMPACT RACING衝擊賽車 …… 34
INTERNATIONAL MOTO-X …… 34
MACH GO!GO!GO!賽車小英豪 …… 34
OVER DRIVIN' …… 22
Q版賽車 …… 21
Q版賽車 2 …… 38
RAGE RACER …… 38
RIDGE RACER REVOLUTION …… 10、13、14
ROAD RASH …… 17
THE NEED FOR SPEED …… 22
VMX RACING越野電單車大賽 …… 29
WIPE OUT …… 13
卡通賽車2 …… 21、25、26
全日本GT選手權改 …… 19
峠MAX最速DRIFT MASTER …… 31
冼拿高卡車 …… 33

RPG
BASTARD!! …… 33、38
BEYOND THE BEYOND …… 10-13、18
FINAL FANTASY VII …… 30、31
SPECTRAL TOWER奇異之塔 …… 35
WILD ARMS …… 31、37
大冒險 …… 23
女神異聞錄～PERSONA …… 21、31、33-38
小貓小狗WONDERFUL …… 32
幻想水滸傳 …… 15-17
巴洛迪煞巴戰記～翼之勳章 …… 38
波洛古羅斯物語 …… 28、29
王宮之秘寶TENSION …… 34
亞娜姆之翼 …… 35
彈珠傳說 …… 23
龍之戰士3 …… 32

SLG
ANGEL GRAFFITI …… 29
ANGELIQUE SPECIAL …… 22
A IV EVOLUTION GLOBAL …… 10、13
AUBIRDFORCE …… 31、36-38
BLOODY BRIDE …… 31
CARNAGE HEART …… 15
CIVILIZATION新世界七大文明 …… 24
CIVIZARD～魔法的系譜 …… 38
CLASSIC ROAD …… 10
CRW鎮暴特勤隊 …… 10、32
ETERNAL MELODY永遠之旋律 …… 32、35
FINAL FANTASY TACTICS …… 30
NEO PLANET …… 28
NOEL …… 21、29
PANDORA PROJECT …… 24、25、26
PANZER GENERAL …… 18
PHOTO GENIC …… 32
POTESTAS政治狂想曲 …… 23
RACE DRIVIN' A GO!GO! …… 28
WINNING POST 2光榮賽馬2 …… 21
WIZARD'S HARMONY …… 17
女主角之夢 …… 35
三國志英傑傳 …… 22
大航空時代'96 …… 21
大戰略PLAYER'S SPIRIT …… 22
心跳回憶 …… 10-12、28-32
史萊姆育成 …… 35
名種馬王II PLUS …… 14
貝洛迪煞巴戰記～翼之紋章 …… 31
刻命館 …… 29、30
卒業II …… 11
卒業R …… 20
卒業CROSSWORLD …… 27、28
昇龍三國演義 …… 20
美少女夢工廠～夢見妖精 …… 31
春風戰隊V-FORCE …… 32、37
真愛物語TRUE LOVE STORY …… 37
結婚～MARRIAGE～ …… 35
童夢之野望 …… 37
新SD戰國傳～機動武者大戰 …… 31
愛天使傳說WEDDING PEACH …… 34
新超級機械人大戰 …… 33
偶像誕生IDOL PROMOTION …… 25、26
銀河少女警察2086 …… 21
惑星開發中！ …… 11
戰鬥國家 …… 10、13、14

魔法少女FANCY COO 33

SOC

ACTUA SOCCER 29
FIFA 96足協足球96 16
FISH EYES 35
HYPER FORMATION SOCCER 10
J LEAGUE實況WINNING ELEVEN 5
J LEAGUE實況WINNING ELEVEN 97 38
J LEAGUE PRIME GOAL EX 9
STRIKER 13
足球小將J 21·23·24
阿特蘭大奧運足球 31

SPT

AIRGRAVE 38
BOXER'S ROAD 8
COOL BOARDERS 33
GROUND STROKE 6
KING OF BOWLING 9
HYPER FINAL MATCH TENNIS 21
HYPER亞特蘭大奧運會 27·28
LEADING JOCKEY HIGHBRED 35
NBA JAM TOURNAMENT EDITION 24
NBA POWER DUNKERS 15
OLYMPIC SUMMER GAMES奧林匹克夏季大賽 30
RUNNING HIGH 33
PLAY STADIUM 22
PS網球 21
SLAM JAM'96 25
SMASH COURT 33
VICTORY SPIKE 26
V TENNIS 8·9
WORLD STADIUM EX 21·30
WRESTLE MANIA 11
火炎捧角'96 21
松方弘樹世界釣魚樂 18
鬥魂列傳 9
燃燒吧！職業棒球'95 13

SRPG

ARC THE LAD 4·5
ARC THE LAD II 21·31·33·36·38
FEDA REMAKE! 25·26·27·28
SAGA FRONTIER 30
VANDAL HEARTS失去的古代文明 34·36·37
信長疾風記·煌 23
皇家騎士團 33·34·37
第四次超級機械人大戰S 17·18·19·20
森之王國 38
傳說之ORGE BATTLE 33·34·37
聖痕之祖卡 21
新超級機械人大戰 38
藤丸地獄變 10·11·12

STG

ACE COMBAT 1·4
ALIEN TRILOGY 21
ASSAULT RIGS突擊戰車 26
BELTLOGGER 9 21·37·38
CHAOS CONTROL 16
DEATH WING 36
ETREME POWER 26
EXECTOR 8
EXPERT 25
EXTER BRIGHT 37
FINALIST 30
FINAL DOOM 34
GALAXIAN³ 21·23
GEBOCKERS 19
GUNSHIP 29
HARD ROCK CAB 19
HORNED OWL 10·15·16
KILEAK, THE BLOOD 2 15·16·17·18
MACROSS DIGITIAL MISSION VF-X 10·21
MIGHTY HITS 32
PD ULTRAMAN INVADER 15
PHILOSOMA 5
REVERTHION 10·14
SD高達烏鴉機 21
SD高達侵略者 28
SHOCK WAVE 16
SIDEWINDER 18
SONIC WING SPECIAL 28
SPACE PATROL 38
THUNDER STRIKE 2 18
TINY PHALANX 9
TOTAL ECLIPSE TURBO 8
TOP GUN FIRE AT WILL! 27
TWIN BEE DELUXE PACK 9
VECHICLE CAVALIER機動騎士 19
VIEW POINT 14
WING OVER 32
WOLF FANG空牙2001 24
ZEITGEIST 7·8
幻影時光射擊遊戲 38
生化悍將 19
吸塵小子 25
東亞PLAN射擊BATTLE 33
哥布拉THE SHOOTING 38
海底大戰爭 10·12
超兄貴 究極無敵銀河最強男 16·17
通天閣 15
鋼鐵靈域 32
機動戰士高達 3·4
機動戰士高達VERSION 2.0 21
鐵甲飛空團 10·18

TAB

3D ULTRA PINBALL 21
GAME之過人THE上海 10
POWER RANGERS PINBALL 31·34
SUPER CASINO SPECIAL 34
井出洋介之麻雀家族 11
鬥牌傳 17
新幸運騎士 27
蘋果棋世界 16
撞球TRUE PINBALL 25

SATURN

ACT

BRAIN DEAD 13 35
CHRISTMAS NiGHTS 37·38
CLOCKWORK KNIGHT下卷 4·6
DARK SAVIOR 14·18·31·33
DIE HARD TRILOGY虎膽龍威三步曲 31
GUARDIAN HEROES 3·14·17
NiGHTS夢精靈 24·26·27·28
SATURN BOMBERMAN 28
SPACE HARRIES 29
STREAMGEAR MASH 9
THUNDER STORM & ROAD BLASTER 10
TRYRUSH DEPPY 36
洛克人X3 23
洛克人8 32
花小路大作戰 31·35·37
飛美女GALS PANIC SS 34
新·忍傳 2·4
電腦戰機VIRTUAL ON 31·35·37·38
機動戰士高達 14·15
慶應遊擊隊活劇篇 24
龍珠Z偉大的龍珠傳說 24·25

ARPG

LINKLE LIVER STIRY 20
SHINING WISDOM 4·6·7·8
THOR精靈王紀傳 22·23
魔法騎士 3·6·7

AVG

3×3 EYES 吸精公主 1
CAN CAN BUNNY首映日 22·23·24
CAN CAN BUNNY首映日2 37
DX日本特急旅行遊戲 32
ENEMY ZERO 31
NIGHTURTH#01閘之扉 31
七間秘館 22·23·24
天地無用！御魅理溫泉水氣掷掷之旅 19
月花霧幻譚～TORICO～ 24·26·27
北斗之拳 15
同級生IF 31·32
行兇寫真 26
時空偵探DD 1·28
新世紀EVANGELION 18·19
重裝甲少女組 3·10
野野村醫院的人們 23·35·38
爆烈HUNTER 23
寶魔HUNTER蘭姆 1

EBOK

吉澤弓美大冒險REMIX 3
恐龍島 31

ETC

ACTION REPLAY 11
FLASH SEGA SATURN認識編 21
GAME WARE 22
GAME WARE VOL.2 22·28
PUZZLE & ACTION 21
VIRTUA FIGHTER CD PORTRAIT 11·13·14·18·21
古都物語第一章 10
美女危機 25
麻雀狂時代'96 29
超人圖鑑 34
真女神轉生～惡魔召喚師～惡魔全書 24
龍珠Z偉大的龍珠傳說 26

FIG

FIGHTING VIPERS 26·31·32
FIST 35·36
CYBERBOTS 32
GALAXY FIGHT 13
GOLDEN AXE THE DUEL 9
MARVEL SUPER HEROES 32
NINKU-忍空 18
REAL BOUT餓狼傳說 33
STREET FIGHTER REAL BATTLE ON FILM 6
VAMPIRE HUNTER魔域戰士續集 14·19
VIRTUA FIGHTER 3
VIRTUA FIGHTER REMIX 3
VIRTUA FIGHTER金碟CG集 4
VIRTUA FIGHTER 2 4·13·14
VIRTUA FIGHTER KIDS 29
WORLD HEROES PERFECT 30
X-MEN 12·13
少年街霸 14·15·16·17
少年街霸2 30·33
水滸演武 7
水滸演武風雲再起 21
制服傳說 2
鬥神傳S 12·13
鬥神傳URA 32·33
拳皇'95 14·20·21·22·24
餓狼傳說3 14·27
龍珠Z真武鬥傳 12·13
龍爭虎鬥II完全版 23

MOV

STREET FIGHTER II MOVIE 14

PUZ

BAKU BAKU世界飼育係選手權 4·12
PUYO PUYO通2 2·11
SUPER PUZZLE FIGHTER II X 32·38
大牌者 29
心跳回憶對戰PUZZLE蛋 33·34
坂本優子學之預感 23
泡泡龍2 29
宿題+PUZZLE AND ACTION 1 24·25
謎魔界村 31

RAC

DAYTONA USA~CIRCUIT EDITION 31
F1 LIVE INFORMATION 11
GRAN CHASER 2
HANG ON GP '95 11
OUTRUN 31·33
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 13·14
SEGA TOURING CAR 31
TAITO CHASE H.Q. PLUS S.C.I 30
VIRTUA RACING 15
峠KING THE SPIRITS 12
灣岸DEAD HEAT 15
灣岸DEAD HEAT+REAL ARRANGE 32

RPG

AIRS ADVANTURE 31
BLUE SEED～奇稻田秘錄傳 2·4
CYBER DOLL 31
GRANDIA 31·32
LUNAR SILVER STAR STORY 2·26·35·37
SHINING THE HOLYARK 31
SWORD & SORCERY 25·26·27·28
艾玫戰記外傳～歐汀之傳說 30·31
空想科學世界 18·21
俠客英雄傳3 24
真·女神轉生 14·16·17·18·19·20

SLG

ANGELIQUE SPECIAL 22
ETERNAL MELODY永遠之旋律 32·35
GOTHA II天空之騎士 3·19·20
MASTER OF MONSTERS 35·36
PHOTO GENIC 32
QUOVADIS 3·15
SENTIMENTAL GRAFFITI 32
VIRTUAL PHOTO STUDIO 22
WINNING POST 2光榮賽馬2 21
WORLD ADVANCED大戰略 2·8·9·10
WORLD ADVANCED大戰略作戰FILE 20
日本足球聯賽創造職業球會 3·18·19·22·23·24·29·33
心跳回憶 26·28·31
美少女夢工廠2 11·12
阿魯巴戰記外傳 14
哥斯拉列島震撼 15
結婚 1·15
結婚前夜 11
銀河英雄傳說 26·34·38
櫻大戰 14·31·33·35
誕生S~DEBUT~ 24·27

SOC

FIFA 96足協足球96 16
HAT TRICK HERO S 14
SEGA INTERNATIONAL VICTORY GOAL 11
J LEAGUE VICTORY GOAL'96 21
VICTORY GOAL WORLD WIDE EDITION 31

SPT

BIG HURT棒球 30
DEC ATHLETE奧運在亞特蘭大 27
SLAM DUNK 3·6
THE KING OF BOXING 2·10
VIRTUAL OPEN TENNIS 11
WORLD SERIES BASEBALL II 31
野茂英雄WORLD SERIES BASEBALL 14

SRPG

DRAGON FORCE 14·20·21
FEDA REMAKE! 14·25·26
QUDVAIS 2 31
RIGLOAD SAGA 2·4·5
RIGLORD SAGA 2 31·35·38
皇家騎士團 33·34·37
傳說之ORGE BATTLE 33·34·37
夢幻模擬戰III 35·37

STG

AFTER BURNER 31·33
BLACK FIRE 16·17
BATSUGUN 35
CHAOS CONTROL 16
CYBER DOLL 24
DARIUS外傳 3·14
DARIUS II 24·26
DEATH CRIMSON 30
GRADIUS DELUXE PACK 21
GUN BIRD 14
GUN GRIFFON 14·19·20
HYPER REVERTHION超能昆蟲格鬥 25
LAYER SECTION 3·8
METAL BLACK黑鋼 24·25
MIGHTY HITS 32·35
PANZER DRAGOON 2 18·20
TITAN WARS 22
SEXY沙鍋憂蛇 35·36
SONIC WING SPECIAL 28
STRIKERS 1945 27
THUNDER FORCE GOLD PACK 1 34
THUNDER FORCE GOLD PACK 2 38
VIRTUA COP 3·13
VIRTUA COP 2 12·26·31·35·37
WING ARMS 9
人造人間HAKAIDER 35
首領蜂 23
疾風魔法大作戰 26
特搜機動隊J.S.W.A.T. 31
超時空要塞可有記起愛 26
鋼鐵靈域 32
機動戰士高達外傳 I 戰慄之藍 31·32
機動戰士高達外傳 II 蒼藍之繼承者 38
戰國BLADE 35·38

TAB

GALJAN 31
HAUNTAD CASINO 35
IDOL STAR夏色回憶麻雀編 34
PINBALL BALL GRAFFITI 28
SUPER REAL麻雀GRAFFITI 13
SUPER REAL麻雀P VI 24
VIRTUAL CASINO 20
心跳麻雀天堂 11
心跳麻雀GRAFFITI 24
自己中心派～TOKYO MAHJONH LAND
美少女雀士REMIX 9
美少女雀士II 23
麻雀HYPER REACTION R 21
麻雀天使ANGEL LIPS 22
麻雀四姊妹若草物語 34
麻雀同級生SPECIAL 23
魔法之雀士 10

超級任天堂

ACT

FINAL FIGHT 3 13·14
HYPER IRIA 13
THE GREAT BATTLE V 15
忍者龍劍傳巴 6
忍者亂太郎 6
忍者亂太郎2 22
美食戰隊 10
鬼神童子烈鬥雷傳 6
鬼神童子電影雷舞 14
伊蘇V 1·16·17
超級炸彈人4 24
惡魔城XX 5
魔獸王 3·8

ARPG

BRANDISH 2 7·8·9
GUN HAZARD前線任務外傳 19·20
RUIN ARM 4
水晶豆 9
天地創造 11
聖劍傳說3 4·9·10·11
魔神封印傳說 1

EBOK

赤川次郎魔女之眠 3

ETC

RPG創作室 1
WEDDING PEACH 3
橫山光輝三國志盤戲 18
日本物產街機經典集 1
彈珠機挑戰者 14

FIG

BATTLE TYCOON 6
SUPER V.G. 5
美少女戰士SAILORMOON SUPERS全員參加!!主役爭奪戰 21
超兄貴爆烈亂鬥篇 9
新機動戰記GUNDAM WING 21
龍爭虎鬥3 8

PUZ

MAGICAL DROP 11
SD GUNDAM POWER FORMATION PUZZLE 18
自殺仔 7

RAC

KAT'S RUN 全日本K CAR選拔戰 1
SUPER F1 CIRCUS外傳 1
ZERO 4 CHAMP RR-Z 14
峠·傳說 最速之戰 22

RPG

3×3 EYES 獸魔奉還 16
ENERGY BREAKER 3
MYSTIC ARK 5·6
ROMANCING SA·GA 3 9·10·12·13
TALES OF PHANTASIA 5
天外魔境ZERO 8
艾法尼雅戰記II 2·3
幼稚園戰記魔陀羅 3·18
吞食天地·三國志群雄傳 6
美少女戰士SAILORMOON ANOTHER STORY 1·8·9·10
風水回廊記 3
勇者鬥惡龍6 14·15·16
羅得島戰記 16
翡翠龍傳說 1·6·7·8
魔天傳說 1
魔法騎士 2

SLG

ANGELIQUE 15
A列車III. S.V 1
BAHAMUT LAGOON 18
BALL BULLET GUN 15
SUPER三國志 18
三國志II 18
三國志III 11·18
三國志IV 18
三國志正史 天舞SPIRIT 18
三國志英傑傳 18S
吞食天地 三國志群雄傳 18
美少女新學園 3·6
美少女夢工廠 15
紺碧之艦隊 12
無人島物語 18
橫山光輝三國志 18
橫山光輝三國志2 18
戰鬥機械人列傳 7·8·9
戰國之霸者 天下布武之道 16
機動戰士Z GUNDAM 19

SOC

J LEAGUE SOCCER PRIME GOAL 3 1
J.LEAGUE夢幻球場 26
足球小將J 13
實況世界足球2FIGHTER ELEVEN 9

SPT

SLAM DUNK SD HEATUP!! 12
SUPER POWER LEAGUE 3 6
拳鬥士 3

SRPG

TACTICS OGRE 10·11
平安風雲傳 3·10
超級夢幻模擬戰 1·3·4

TAB

美少女撲克島 1

街機

ACT

NEO BOMBERMAN 33
DIE HARD ADCADE虎膽龍威 28·29
METAL SLUG 23
花小路大作戰 27

ETC

NAMCO街機經典集VOL.2

FIG

DEAD OR ALIVE 33
FIGHTING VIPERS 15
FIGHTERS' IMPACT 33
GROOVE FIGHT 34
MARVEL SUPER HEROES 10·12
NINJA MASTER'S霸王忍法帖 25·26·27
PSYCHIC FORCE超能力大戰 19·24
REAL BOUT餓狼傳說 15·16·17·19·21
RED EARTH 31·37
SONIC THE FIGHTERS 26
SOUL EDGE 19
VF小子 19
VIRTUA FIGHTER 3 19·31·32·33·3
WAR ZARD 31·32·33
WORLD HEROES PERFECT 2·3
X-MEN VS街頭霸王 32·33
少年街霸 1·3·4·5
少年街霸2 19·20
少年街霸2 ALPHA 31
天外魔境真傳 3
侍魂III 斬紅郎無雙劍 10·11·12·15
侍魂IV天草降臨 33·36
格鬥超音鼠 19
東京番外地 28
街頭霸王3 31
街頭霸王EX 33
拳皇95 4·5·13
拳皇96 28·38
風雲SUPER TAG BATTLE 33·34·35
風雲默示錄 1
超人學園鋼帝王 2·9
神鳳拳 26·27
餓狼傳說3 1·2·3
鐵拳2 7
龍拳之拳外傳 19·20·21·22

PUZ

DANCING EYES 33
CLEOPATRA FORTUNE 33
FREEZE 34
虹色鎮的奇跡 33
泡泡龍方塊3 33
新對戰PUZZLE蛋 33
魔法之約會 33

RAC

AQUA JET 33
ALPINE RACER 2 33
GTI CLUB 33·37
MANX TT 19
RAVE RACER 7
SAN FRANCISCO RUSH 34
SEGA TOURING CAR 33·35
SEGA SKI SUPER GAINT SLALUM 33
SIDE BY SIDE 33
SPEED UP 34
STAKES WINNER 2·12
STAKES WINNER 2 33·34·35
WAVE RUNNER 33
WINDING HEAT 28
乘風破浪JET WAVE 28

SLG

3D HOCKEY 34
LANDING GEAR 19
人力飛行 20·29

SPT

AIR WALKERS 34
十項全能 19·27

SOC

SUPER FOOTBALL CHAMP 19

STG

GUNBLADE NY槍刃紐約 19·26
MACROSS PLUS 34
PULSTAR 9
RAYSTORM 19
SOLAR ASSAULT 33
VIRTUA COP 2 12
電腦戰機VIRTUAL ON 19·20·25
東京大戰 20
鐵板陣3D/G 20·24

TAB

LOVELY POP麻雀 34

NEO · GEO

ACT

METAL SLUG 23
十字神劍II 1

FIG

NINJA MASTER'S霸王忍法帖 25·26·27
REAL BOUT餓狼傳說 15·17·19
拳皇95 4·5·13
拳皇96 28·38
天外魔境真傳 3
侍魂III 斬紅郎無雙劍 10·11·12·13·14·15
侍魂IV天草降臨 33·36
風雲SUPER TAG BATTLE 33·34·35
風雲默示錄 1
超人學園鋼帝王 2·9
神鳳拳 26·27
餓狼傳說3 1·2·3
龍拳之拳外傳 19·20·21·22

RPG

真說侍魂 武士道烈傳 27

SPT

STAKES WINNER 12

STG

SONIC WINGS3 14
超鐵BRIKIN'GER 34
戰國BLADE 24

個人電腦

AVG

3×3 EYES 吸精公主 1·2·3
失落的樂園 1
同級生2 2·3·4

RPG

DRAGON SLAYER英雄傳說 34
DRAGON SLAYER II 屠龍戰記 35

SLG

CRW鎮暴特勤隊 10
卒業 1
神勇飛鷹俠 5
特勤機甲隊II 5·7
禁忌 6

SRPG

三國志孔明傳 24·29·31·34
七英雄物語II 25·26·27·28
聖少女戰隊II 1·3
龍騎士4 19·21·22·23·24

第 1-18 期
經已停止接受補購

第 20-23 期
經已完全售罄

第 19-N 期
每本港幣 35 元正

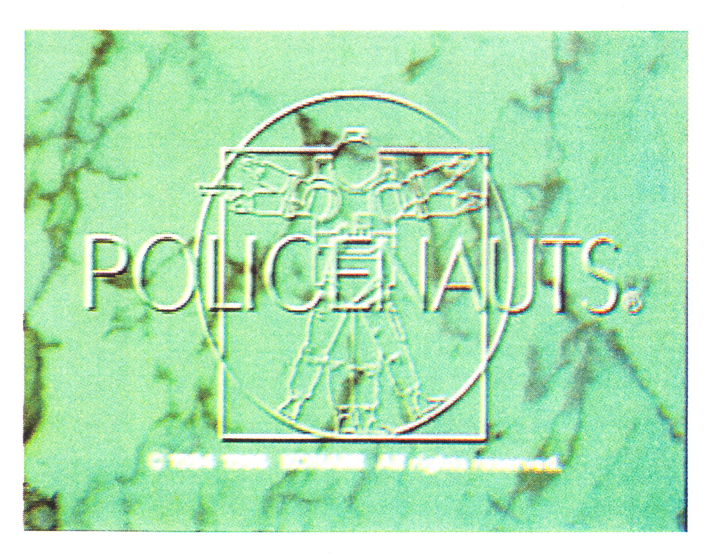
遊戲小說

遊 戲 小 說

POLICENAUTS

編譯：米奇

前文提要：莊尼芬和艾度在德川製藥大樓內發現德川原來在那裏大量培植罌粟，同時還有生產 NARC 的工場，於是立即趕回 BCP 總部，請求基捷去徹底搜查德川製藥，可是當他們來到德川製藥時，他們卻遇上德川定興的阻撓，而當他們進入培植工場去搜查時，卻發現所有罌粟都不見了……



CHAPTER 27 陷害

我們立即帶基捷進入裏面的房間。

「找到了！」艾度説。「總局長，就是這裏了，這裏就是NARC的製造工場。」

不過，德川反而氣定神閒，臉上一副胸有成竹的樣子。

「這裏哪處像是NARC的工場啊？」他説。「我倒想你告訴我知，這裏有甚麼地方像是NARC工場啊！」

「莊尼芬，艾度，你們即管好好説明一下吧。」基捷説。

我們立即走到分離機前，那裏應該有大量NARC膠囊的。

「總局長，這就是那些NARC膠囊的製作過程，機械裏面的，就是些NARC膠囊。」艾度説。

「別揑造事實啊！」德川説。「這部機器是用來製造我們公司的DDS產品，而那些就是在無重力狀態下仍然能夠平均地溶解的膠囊——K-9啊。」

「你少作狡辯了，我們已知道這膠囊的秘密了！」我説。

「秘密？」

這時艾度突然叫了出來。

「莊尼芬！你看，不對啊！這些都不是NARC膠囊啊！沒有了識認標記，一定是給人偷龍轉鳳了。」

「甚麼？幹得好啊，德川！」

「你們冷靜地搜查一下吧。」基捷説。

「隨便你們搜查吧，反正只是在浪費時間而已。」德川説。

「怎麼你還可以那樣氣定神閒的？」艾度説。

「因為這裏沒有你們所説的NARC嘛。」

「別裝蒜了！這裏是NARC的製造工場啊。」

我走到工場中的水池旁邊，那裏應是放滿了粟罌的果實的……

「咦？池中沒有罌粟果實了！」艾度説。

我不禁大為緊張。

「這裏明明有很多罌粟果實的啊！」我説。

「怎麼啦？NARC在哪裏啊？」基捷問。「找不到NARC的話我們會很麻煩的啊。」

這令我感到非常尷尬，現在水池中半點罌粟的踪跡也沒有。我們一心要在基捷面前，指證德川製毒的，現在所有關於NARC的證物都不見了，就跟一座普通的工場沒有兩樣，我也不知道怎樣向基捷交待。

「玩到這裏也該夠了吧？」德川説。「再搞下去可不是開玩笑的，抑或你們還想繼續下去？」

這時，基捷的語氣也嚴峻起來。

「莊尼芬，艾度，真是這裏嗎？」

「的確是這裏，一定不會有錯。」我以肯定的語氣對基捷説。

「基捷，搜查也該完了吧。」德川説。「好了，你打算彌補你這樣失態的行為？」

「等一等啊，德川，還未完的啊。我還未説要收隊啊。」

這個時候，我對基捷的堅持感到很欣賞……

「AP隊！你們徹底地搜這個工場，所有角落都要跟我搜清楚啊！」

「知道！各小隊分頭以各種感應器去搜查工場！」

AP隊收到基捷的指示，AP隊豪不怠慢的採取行動，搜查工場一個角落。他們的行動力，的確不是一般警隊可比的。

現在，我只能祈望AP隊能夠找到哪裏有個密室，收藏了德川製造NARC膠囊的證據。不過，德川仍然是一副氣定神閒的模樣，一點也沒有怕被搜出證據的神情，還不時以嘲諷的眼神來望着我們。

「喂，喂，可別弄壞我公司的設備啊。」

一定是有甚麼地方出錯了……

過了大約三十分鐘左右，一個AP隊員匆匆跑回來，打破令人焦燥的等待。

「總局長，找到了！」

「怎麼啦？找到甚麼了嗎？」

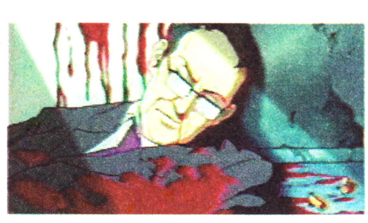
「在這邊啊，請你過來看看。」

「找到了，艾度，快去看看吧！」

我立即興奮起來，這時，我們還以為他們找到了德川製毒的證據，可是當我們穿過一堆機器，走到來工場一個角落的時候，卻看到一個我做夢也想不到的景象。

「總局長，我們發現了這個男人的屍體。」AP隊員向基捷展示所發現的屍體。

不過，最令我感到震驚的是，那個倒臥在血泊中的男人，竟然就是羅莉要我找的人——北條研三！



「北條！？」

「北條怎會在這裏的？」艾度看來也感到很震驚。

「遇害者叫北條研三，是這裏的職員。」AP隊員向基

本故事純屬虛構，如有雷同，實屬巧合。

捷講述所調查到的事情。

「這到底是甚麼一回事啊？」

「立即抽取犯人的腳印、指紋和DNA指紋！」基捷立即作出指示。

AP隊員立即用EMPS裝上有的簡易分析器來收集證物。

「總局長，根據我們在屍體上找到的生命反應，案發現場應該就是這裏沒錯，」隊員作出報告説。「屍體的體溫是34.3度，考慮這裏的室溫較高，相信屍體不會死去多過四小時。」

四小時？這時間正好是……

「維活，這裏的閉路電視説不定會映到甚麼的，你去查查看。」基捷作出下一步指令，那個叫齊藤的守衛便立即帶維活到警衛室去。

「從門和門把上找到的指紋，跟以釕(RUTHENIUM)指紋採集法所取得的指紋是一致的。」

「好。DNA指紋方面又怎樣？」

「附在北條身上的毛髮跟殘留在工場內的數條毛髮檢出的DNA指紋是一致的。」

「好。兇器怎樣？」

「兇器是BEYOND中很少有的反動槍。檢查一下彈痕便可以肯，而且這裏也留有幾個彈殼。」

「快去核對一下BCP的萊福線紀錄。」

「基捷，從這些資料可以看出甚麼來嗎？」我問。

就在這個時候，維活和齊藤警衛回來。不過，他的衝鋒槍槍嘴卻對準了我。

「當然可以，連閉路電視也拍攝到了。」他説。「殺人時間的確是四小時前。」

「唔，那就夠了。」基捷説。

「我從齊藤警衛那裏錄取了口供。他説受害者和英格倫今早曾經在工場裏生爭執。」



「太好了，太完美了。」

「喂，基捷，怎麼啦，你這是甚麼意思？」我開始感覺到事情進展到一個我無法估計的局面。

「辛苦你們了，事情已解決了。」基捷説。

「總局長，那是甚麼意思啊？」艾度也覺得不對勁。

「莊尼芬．英格倫，你涉嫌謀殺北條研三、石田純和北條羅莉，現在要逮捕你！」

「逮捕我？」

基捷這話太突然了，我只有呆立當場。不知究竟出了甚麼亂子，事情會進展到這個局面。

「艾度，你也要接受查問，並根據情況而受到處分啊。」

直到這時，我終於醒覺到，原來這一切都一個局——他們早已計劃將殺害北條的罪名嫁禍給我！

「豈有此理，你們要陷害我！」

盛怒的我拔出了手槍，想上前去要基捷説出真相，可是艾度卻立即制止我。

「別這樣啊，莊尼芬！！」

「終於露出狐狸的尾巴了，莊尼芬．英格倫！」露出猙獰面目的基捷説。「你四小時前在這裏跟北條發生口角，因於你對前妻的嫉妒心理，於是你以你那手槍射殺了北條。現在你又想這樣嗎？」

「基捷，你把手槍還給我原來就是為了這個嗎！？」

「同樣地，你在地球把羅莉殺掉。你一定是精通那類型炸彈的性能的，這從手袋店中的紀錄就可知道——因為拆除那個炸彈的是你啊。」

「那是……」艾度想為我辯護。

「我還有其他證據的。洛杉磯市警方已跟我們聯絡了，他們在你的辦公室發現了爆破用的起爆裝置啊。」



「起爆裝置？」

「用來行兇的電單車也是你偷運入境的吧？是由你所乘搭的ASL797號班機運來的吧？」

「怎、怎會？」

他們竟然是早有預謀的，竟然能夠做出那麼多指證我的證據。

「然後，你又將知道真相的石田也一拼剷除。」

「基捷，你從一開始就準備陷害我的！？」

「喂，你再亂動的話就把你的頭給打爆啊！」維活扯高氣揚的説。

「莊尼芬，」基捷説。「在這BEYOND之內是沒有人擁有那樣大反動力的火藥槍械的，而且還是會留下萊福線作證據的槍啊。你看，AP和BCP的人仕全都是使用無反動槍的啊！你明白了嗎？北條是被那枝槍來殺害的，在這殖民星中隨便亂用那種槍的，除了你就沒有第二個的了。」

這個時候，一個AP向基捷報告説我的槍的萊福線跟射殺北條的子彈的萊福線完全吻合。其實這只不過是裝模作樣而已，他們根本早已準備陷害我！

「怎麼樣，莊尼芬？你想就在這裏給AP射殺嗎？」

「你——！」

「給我捉住英格倫！」

收到基捷的命令，AP立即上前來把我擒住，在我手上扣上電磁手鐐。

「放開我啊！」

「你有權保持沉默，而你所説的一切，將來都會作為呈堂證供，可能會對你做成不利，你亦有權聘請律師為你辯護，沒有錢的話，可以由政府委派辯師給你。莊尼芬，你肯乖乖的不亂搞的話不就好了嗎？我還以為你是個聰明人啊……」

AP從我的身上拿走了北條的ID卡和説明NARC的CD-ROM，還拿走了羅莉給我的他們兩夫婦的照片，説要作為呈堂證供，這實在令我忍無可忍。

「基捷，定興！我不會饒恕你們的！」

「莊尼芬！」艾度制止我的衝動行為。

這個時候，德川那老狐狸走過來。

「實在太開心了，莊尼芬。我很久也沒有這樣的笑過了，哈哈哈哈……」

「的確是啊，哈哈哈哈……我本着我們以往的交情給你忠告，可是你卻一點也沒有改變。」

「你真是個笨傢伙啊，莊尼芬。」

「押他走！」

「可惡！放開我！」

我從沒想過自己竟然會被過去的同僚出賣的。我不甘被他們陷害，於是想掙開AP的扣押。



「艾度！」

「莊尼芬！」

「用鎮靜劑麻醉他！」

刺痛的感覺從頸部傳來，一下子，我便墮入黑暗的深淵中……

未完待續

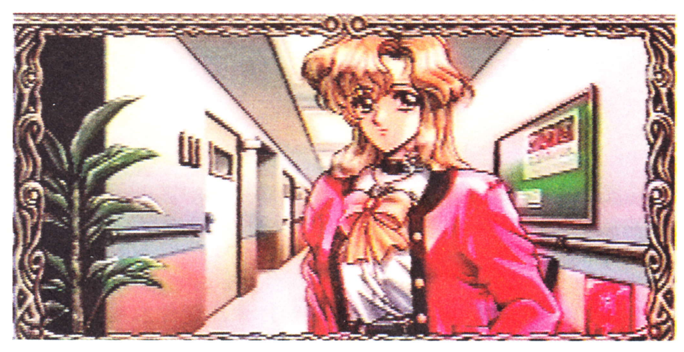
野野村醫院的人們

TEXT：J.J



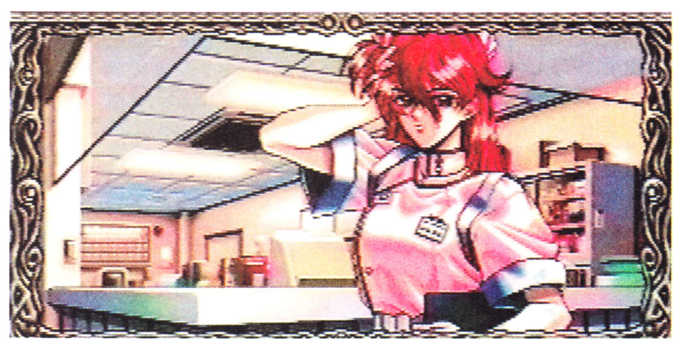


涼子：「對……就連她有孖生姊妹的事，院長夫人也是知道的。」
今次輪到我瞪大眼睛望着了。我望着她的臉，以確定她所說的事情。
琢磨呂：「孖、孖生姊妹？」
涼子:「梨惠小姐是家姐……而妹妹智惠則在她父母去世時交了給親戚照顧，之後更成為了養女。」
琢磨呂：「啊……原來如此嗎。」
我腦袋中的冰塊開始溶解，感覺到之前不明白的部份開始明朗起



來了。雖然這不知是否和院長的死有着直接關係，但可以肯定是有某些關連的。
琢磨呂：（現在……不是應呆在這裏的時候。）
於是我想馬上開始行動了。涼子亦似乎是理解到我的心情，顯得有點心神不定。
涼子：「我……在病房裏等你吧。」
她看來是很不願意這樣説的。但我若然和涼子一起行動的話，的確是只會帶來更多問題的。
琢磨呂：「嘿……隨便妳吧。」
裝成若無其事的我，開始想最初應該去幹甚麼較好。
琢磨呂：（嘿……最初要做的事當然是這個吧。）
●為了和梨惠談談而去護士中心。（梨恵と話をする為に、ナースセンターへ行く）
我為了和梨惠談談而向護士中心那邊走了，當然，這樣做是為了確定那個偷了我那束鎖匙的神秘人物的。
琢磨呂：（不過……為何亞希子沒有將梨惠有孖生姊妹的事以及她父母在這醫院死去的事告訴我呢。）
我在升降機之中突然發覺到這個基本的問題。想起來也會覺得很不可思議，既然有可增加院長被謀殺可能性的情報，對亞希子來説應該是不會有問題的。
琢磨呂：（難道是有甚麼理由令亞希子不能説這件事出來嗎……）
或許是因為我一直想着，升降機轉眼間已經來到2樓了。我直走向護士中心，卻遇上了一個意想不到的人。
琢磨呂：「唔？」
御子柴：「甚、甚麼！？」
琢磨呂：「這句説話應該是我説才對的……你來這裏想幹甚麼？」
御子柴：「這、這、這個和你無關吧？」
琢磨呂：「幹甚麼口吃起來了？」
御子柴：「真、真煩！！你真是個瘟神呀！！」
御子柴説完這句話後便離開了，他的背影看來就像一隻下流的螃蟹。

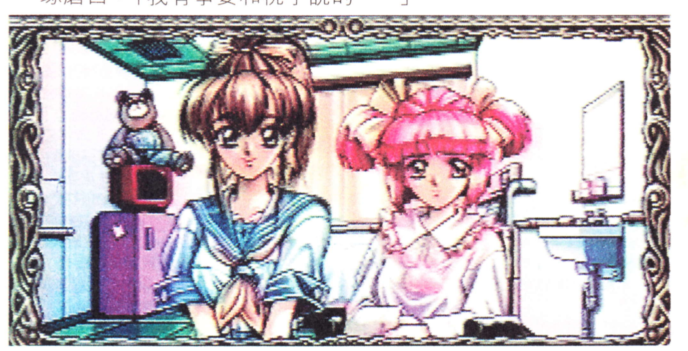
美保：「呼……得救了。」
就在御子柴從護士中心消失掉的同時，嘆息着的美保就從裏面走了出來。
琢磨呂：「我幫了妳甚麼了？」
美保：「那位大叔實在很纏人啊……雖然他送花給我是令我很高



興的。」
美保望向御子柴離開時所走的那條走廊。
美保：「偵探先生，你認識那個人的嗎？」
琢磨呂：「應該説是曾經認識較好。」
美保：「我只不過是收下了他送的花……你不要誤會啊。」
琢磨呂：「為何我會誤解了？」
美保不知為何面紅耳赤起來，顯得有點神不守舍。
美保：「這、這個……沒甚麼啊。」
琢磨呂：「話説回來，我有些事情是想問美保妳的。」
美保：「你想問甚麼？」
美保微笑着望向我。
琢磨呂：「對了，我想問的事情是……」
●問她梨惠在哪裏。（梨恵はどこにいるのかを聞く）
琢磨呂：「不見了梨惠的……她去了哪裏呢？」
美保：「怎麼了……你有事要找梨惠嗎。」
美保的表情看來有點失望，並用她雪白細長的手指朧起了自己的頭髮。
美保：「梨惠她説過是有事要去院長室的……説起來，她沒有回來呢。」
琢磨呂：「有事要去院長室？」
美保：「嗯，她的確是這樣説過……大約是30分鐘之前的事吧？」
我感到有些不對勁，但還是裝成冷地繼續向美保發問。
琢磨呂：「她有否説過去院長室幹甚麼嗎？」
美保：「沒有，她甚麼也沒有説過啊。」
琢磨呂：（院長室的話，其實即是等於亞希子有事找她吧……難道梨惠是被亞希子叫了去嗎？）
我認為只要去院長室一趟便會知道的了，於是便在腦袋中整理着還有沒有事情是要問美保的。
琢磨呂：（不是……還是事情要問的嗎。）
●更詳細地問有關日野這位醫生的事。（日野という医師について詳しく話を聞く）



琢磨呂：「若許妳會不大想説，但我想知道關於日野醫生更詳細的情報。」
美保：「……」
美保面色一變，顯示出她對日野這個名字的拒絕反應。看來這個人對她做成的心靈創傷並不是那麼容易就可以治好的。
美保：「若是可對偵探先生你有幫助的話我便説吧……你想問那傢伙的甚麼呢？」
琢磨呂：「日野醫生在這醫院辭職不幹後……甚麼聯絡也沒有了嗎？」
美保：「沒有啊，聯絡……他一定是已經將我忘記了。」
琢磨呂：「妳認為那傢伙有殺死院長的可能性嗎？」
美保的表情看來對我這個問題顯得有點吃驚，並搖頭表示否定。
美保：「怎、怎會呢……他不是那種幹得出這種事情的男人啊。」
琢磨呂：「有聽過那傢伙去了其他醫院工作的傳聞嗎？」
美保：「沒有，甚麼也沒有聽過……他真的是突然失踪，之後就音信全無了。」
從剛才美保的說話，可以想像到那傢伙在辭職後就再沒有任何聯絡了。
琢磨呂：「嘿……關於那傢伙的問題到此為止了。」
美保：「你也不用太在意的……因為我亦好不容易地開始將那傢伙的事忘記了。」
美保面紅耳赤地望着我，但在我的腦海中就只想到再沒有事情是要問美保的。既然沒有事要問，亦沒有理由再待在護士中心這裏了。
美保：「我還有工作要去做……」
美保就像是察覺了我的想法般，回到了護士中心。我一邊看着她那苗條的背影，一邊想着接下來應該幹甚麼。
●追着梨惠到院長室去。（梨恵の後を追いかけ、院長室へ行く）
雖然不知道是亞希子找梨惠還是梨惠有事找亞希子，但無論如何我也是很在意的。在升降機裏面的我，真想盡早到達大堂。升降機愈接近1樓，我那不安的情緒就愈是激烈。離開升降機後，我通過那已經人影稀疏的大堂，來到了寫着「非請勿進」的那門前。
琢磨呂：（呼……）
我稍為整頓了自己的呼吸，開門偷看了一下裏面的情況。從大堂內的人們看來，他們一定會覺得我是一個奇怪的病人。通道內依舊是那麼平靜，但或許是因為大堂不算吵鬧，所以那種寧靜也沒有平常那麼明顯。我放輕了腳步走近院長室，並蹲下來望向鎖匙孔。雖然我看到院長室之中有亞希子和榮作的身影，但卻出乎我意料之外，我並沒有看見梨惠。於是我唯有抓着枴杖站起並叩了叩門，因為我就是再從鎖匙孔偷看，大概亦永遠不可能知道梨惠是否在房間之中的。
咯、咯、咯
房間內似乎有人開始走動，而這個人相信一定會是榮作了吧。房門微開後，就和平常一樣地露出了榮作的面孔。榮作他擺出了一副令人不自在的笑容，卻沒有回頭望向亞希子，就這樣帶我進入了房間之中。
琢磨呂：（嘿，真是少有哩……）
我跟在榮作背後，進入了院長室中。
亞希子：「呃……你真是熱心工作哩。」
亞希子邊説着邊看了看手上的手錶。至於榮作就不知甚麼原因，在亞希子旁邊笑得身子也震起來了。
亞希子：「海原先生，我今日心情不大好啊。」
琢磨呂：「我明白了……我只是有一件事是想問妳的。」
亞希子：「雖然是很遺憾……但我要拒絕你。」
琢磨呂：「這是甚麼意思？」
亞希子：「嘿嘿嘿，我今日有很多事情是必須要去做的……總之我就是沒有時間陪你了。」
琢磨呂：（似乎有點不妥……難道是我和涼子的對話被亞希子聽到了？）
我感到亞希子的態度的確是和平常有點不同。雖然那語氣和冰冷的視線平常就已經是這樣的了，但感覺上就像是對我失去了興趣一樣。
琢磨呂：「梨惠她……是來了這裏吧？」
我不理會亞希子的拒絕而向她發問，但她卻冷笑着望向榮作。
琢磨呂：（嘿……是表示不打算親自答我嗎。）
榮作以很憐憫的視線望着我，但我就沒興趣被這種男人憐憫了。
榮作：「那個女孩……來過這裏，應該是已經馬上回到護士中心的了。」
我知道梨惠是在30分鐘之前離開護士中心的。雖然我馬上便已經知道榮作他是在説謊，但我不認為再追問下去他便會答我的。
琢磨呂：「嘿……打擾你們了。」
亞希子：「對了，海原先生……可否將鎖匙還給我呢？」
琢磨呂：「我們應該是講好了明天的吧。」
亞希子：「嘿嘿嘿，的確是呢……只不過是我認為就算你現在還給我也不會有甚麼改變吧。」
我沒有理會亞希子的話，就這樣背向她離開了院長室。
琢磨呂：（嘿……看來在我不知道的情況下發生了某些事情了。）
我離開了院長室並將門關上了。
琢磨呂：（亞希子的表情……似乎是已經將一切事情都安排好了。）
我望向那條寂靜的通道，想起了梨惠在資料室裏面時的事。對了，當時我們是遇上了亞希子的。
琢磨呂：（梨惠她……到底是去了哪裏呢？）
我突然想到梨惠會否是在資料室裏面呢。不過沒有拿着鎖匙的她應該是進入不了那房間的，假如在裏面的話就肯定是被人困着了。若然是被人困着的話，那應該會是亞希子了。不過我不認為亞希子會將人困在我可以用鎖匙進入的地方的。但我仍是去了資料室調查一下。我放輕腳步走到資料室門前，將鎖匙插了進去。
琢磨呂：（一個人也……沒有。）
明顯地沒有任何人在這裏。我在房間內望了一遍後，在離開時順手將門關上。而就在這時，院長室的門打開了少許，榮作從門隙之間偷看出來，但我就繼續關門，無視榮作去想梨惠的事。不過榮作的雙眼就像是叫我要盡早離開的樣子。
琢磨呂：（……）
我從涼子那裏知道她有一個孖生姊妹的事。由於這個情報，我大概已經估到誰是偷去我鎖匙的人以及VIRGIN SLIM上的指模為何不是梨惠的了。
琢磨呂：（不過為了確定自己的想法是否正確，還是有必要找梨惠談談的。）
但現時這是不可能的。若是她來了院長室後便馬上回到護士中心的話，我前來的時候是不可能沒有遇上她的。
琢磨呂：（總之……沒理由再呆在這裏的吧。）
雖然是很在意梨惠的事，但我還有一些事情是必須要做的。我只好暫時忘記梨惠的事，開始下一個行動。
●再去一次桃子的病房和她多談一會。（もう一度桃子の病室に行き、色々と話をしてみる）
在那少女的說話似乎是話中有話的。我離開了通道回到了大堂，這時大堂內已經再沒有人影，變得和通道一樣的寧靜。
琢磨呂：（王子的……信嗎。）
經過大堂乘上升降機的我，一直都在想着桃子的事。
琢磨呂：（……她還未睡吧。）
離開升降機後，我就這樣直走向桃子的病房。當我經過自己的病房前面時，望見涼子正坐在床上和讓治閒談。
琢磨呂：（嘿……真是不可思議哩。）
我想起了最初和涼子相遇時的事情。這人現在在我的病房中，而且更是坐在我的床上。
琢磨呂：（人生就是這樣不知明日會發生甚麼事情的了……）
若是認真想到人生的話，桃子的病房便似乎實在是太過接近了。或許是因為我太性急的關係，門也不叩便將她的房門打開了。
加奈：「不、不要嚇我吧……讓我還以為是甚麼人來了。」
琢磨呂：「甚麼，妳不正是那個水手服少女嗎。」
加奈：「我有着加奈這個可愛的名字的！！」
桃子對我和加奈的對話毫無反應，只是一直在望着我。
琢磨呂：「我有事要和桃子説的……」



下期續……



預你唔睇編者話

勞氣米奇話——

早兩個月，聽到藤子．F．不二雄先生去世的消息，感到有點可惜，因為從此便失去了一位曾經給米奇帶來不少歡樂的漫畫大師。上星期，我卻為藤子先生的先逝而感到興幸，因為他不會見到由於一群傻瓜同胞決定的白痴行為，而令他死不冥目。

叮噹，擬聲字，是用來形容鈴子發出的清脆聲音的；「叮噹」，由藤子先生創造的漫畫人物，身體圓滾滾胖嘟嘟，頸上掛着一個小鈴子，米奇初見這名字是在《兒童樂園》中，相信廿多年前給這個漫畫人物起這個名字也是基於這個原因，近四分一個世紀以來，台灣香港中國等華語地區都普遍採用；銅衛門，「DORAEMON」這人物的漢字翻譯，「銅」是鑼的意思，既然是翻譯，也沒有爭拗的必要；「多啦A夢」，四個單音，勉強可以說是「DORAEMON」音譯，米奇看不出有甚麼意義，希望他日不會有人說我中文水平不足吧，不過我卻相反地覺得硬要給「叮噹」起個這樣的中文譯名的傻瓜中文水平和常識不足——妄想以一個站不住腳的觀念來扭轉一個近四分一個世紀為一個龐大社區普遍接受的共識，一定需要付出代價。

在此，米奇先向有關出版社致歉，米奇相信這不是他們的決定，只是感到不吐不快而已。

等睇亞記版《魔法騎士》的J.J話——

◆富豪鬼退下戰線後，真登場的阿三終於破解了一向包圍山寺良牙的慢性中毒三角地帶，而且兩人看來相當投契，可喜可賀。

◆米奇每次一玩《盜墓者》，坐在旁邊的在下便感到是有裝修工人在開工一樣，幸好最近亦已開始習慣，再加上在下很快便會以《CT2》的半夜三更剪牛雜聲來抗衡……不錯不錯。

◆今期為了做《銀英傳》攻略，特別找基斯借了一整套中文版小說來參考（因為家中那一套是日文版……），但在下竟然遲到（其實是例遲的……），在此要再次向基斯說聲SORRY，下次請你食飯吧。

◆某天早上回家時（3:00am），看見家人在枱上的留言（大字報形式）「貓貓打噴嚏」，但仍未有時間查清楚到底是甚麼事，希望不要是生病就好了。

◆下期書的製作時間內會出現一個名叫「聖誕」的節日，對於沒有伴的在下來說，最希望是能夠在平安夜一個人隨便找間教堂聽聽彌撒，因為在下喜歡這種感覺多於到酒吧胡混一晚白費時間，不知道願望能否實現？

◆最後，要恭喜亞記終於肯播《魔法騎士》了，倒是在下於16日的報紙娛樂版中看見的那位真人版阿光及阿風實在不敢恭維，但願到真正播映時會是可接受的水準吧。

串串的ARES話——

早排，發神經地從「浩瀚」的書櫃中「挖出」不少因藏身於後排而遭「封印」的漫畫重看，其中一套便是筆者最愛之一的《模型神童3四郎》，由於每日能看書的時間只有臨睡前，故一看便足看了整個星期才完結，但驚訝的是這套陳年舊作竟能令筆者感受到多年未見的興奮及感動。老實說，近四、五年來說漫畫界的確缺乏刺激，所謂受歡迎、炙手可熱的作品多是將一大堆商業元素堆給讀者，加上本港所謂漫畫熱亦只是一種潮流，短短數年已看到本港市場的不健康現像。其中更可怕的是一時間不少只看過一兩套作品，但又從未深入研究過何為漫畫的人紛紛以專家自居，盲目地東捧西指，將整個市場慢慢推至崖邊，這情況對於早年已退下前線的筆者來說的確有點痛心。不過可能由於位置不同了，故心態也起了一些變化，想深一層橫豎掌權者亦只不過是生意佬，故即使大聲疾呼也沒有用，對於他們來說這只是投資的問題，這礦坑挖盡了便到另一處再挖。因此現在倒不如冷眼旁觀，看看這台戲會如何收科，實行你有你的亂吹，我有我的選看，反正我多看日文原裝，看中文版的原因亦只是出於捧好友場的心態。

PUYU神話——

對於「新名」同事「祖薛夫」（當然唔係打GOLF嗰個）的行為及事件，筆者只能說句：「後生仔，咪咁喉擒先得㗎……仲有，個女人咁易就肯同你××，真係要學阿祥哥話齋：『哩個女人唔使恨……』；總之小心身子啦……」。呀，仲有，究竟「祖薛夫」你係俄羅斯人定係保加利亞人呢？

好友「越南仔」從日返港後告之：「喂，12月23日响六本木某DISCO有內田有紀表演唱……」。

天呀！請跌啲錢落嚟啦……！

米爺呀！下期分少十版稿俾我啦……！

我都好耐冇收過聖誕禮物咯……

講開又講，內田有紀新大碟中的主打歌《很想哭了》實在十分之動聽，有紀唱得好不在話下，在編曲方面更是罕有地出色，大提琴的伴奏簡直是畫龍點睛，令全曲十分有氣氛……我冇收錢㗎。

呀，差點兒忘了，最近阿輝哥打扮得十二分之瀟洒，看來都是患上了「聖誕節前渴偶症」，各位親愛的讀者（尤其是女讀者）們，若你們身邊有患上同樣症狀之異性，不妨來信告之，或許可以幫幫他們，須知心病還需心藥醫，多謝！

銀行存摺閃出紅光的赤目黑龍——

HELLO！各位好，今次龍為大家介紹一位新同事，他的名字便是「JOSEPH」，哈！其實他只是改名換性而已，其實他是……哈！他便是我們非常熟悉的「福田君」了，他為何會叫做「JOSEPH」，哈！事源有一天當此君正在玩一隻「非常色情」的遊戲之時，他竟然以「唔知做乜」的心情一直的「向前」，結果，他以前所未有的速度「完事」了，太快了，實在是太快了，快得不能相信，於是在場的眾人便開始相信他是一個「？？」的人了，似乎「JOSEPH」這名字真是非常適合福田君哩！

一如以往，月尾的日子早在月頭已出現了，所以……都係唔多講了，講到冇錢，《新超級機械人大戰》延遲推出的消息真不知是值得開心還是傷心了，因為這是令黑龍非常瘋狂的遊戲系列，而另一方面手上錢銀短缺，心想最好唔好出，如果唔係又要花錢買了，況且手上碟債甚多，如果再有任何支出的話這個月肯定又會出現赤字，不過又真是很想玩這遊戲……（真犯賤）老實的說一句，赤目黑龍其實應該叫做「赤字黑龍」才對。

期待各位同自己都有個快樂聖誕嘅福田君話——

◆未開始，先同大家講聲MERRY CHRISTMAS！

◆出咗糧，趁而家啲MD都跌到相當合理嘅價位，於是同阿草走咗去買MD，錄番幾隻正碟嚟搭車聽都唔錯嘅。

◆講開又講，友人上幾個星期去過日本，所以就托佢幫手買咗幾隻電腦GAME，計計數都相當昂貴（仲未找數㗎！），不過有話「千金難買心頭好」，哩個月睇嚟都要慳啲駛喇……

◆唔講唔知，原來新同事阿三都好鍾意聽歌，仲一度係酒井嘅忠實FANS，不過年紀大咗（佢話）就有啲退熱。諗吓自己，相比下原來我真係唔係酒井嘅忠實擁躉嚟㗎。（我應該都算係松本惠嘅FANS嚟嘅～）

◆今期福田又有好介紹，就係久保田利伸嘅新大碟《LA LA LA LOVE THANG》，裏面除咗收視超勁嘅片集《LONG VACATION》的主題曲《LA LA LA LOVE SONG》之外，仲有唔少正歌，而且更係CD PLUS（收錄了對應WIN/MAC的內容），相當抵買抵聽。

◆執筆（？）之際，剛剛同步地CLEAR了《金田一》，先多謝各位讀者嘅捧場同支持，此外希望大家會喜歡在下嘅另一隻攻略《WILD ARMS》，歡迎賜教賜教。

◆收筆喇，再同各位SAY HAPPY NEW YEAR！

雪中孤城城主話——天草，MERRY CHRISTMAS！

余在上一期臨截稿前，收到一位名為「劊子手．惡即斬——？？？？」的來信，首先要十分多謝你來信與本座聊天；給汝之稱讚實屬台舉，余只不過是感到不吐不快，於是將心中的感覺說出，你問LEONA及GEESE是否好「屈」，余認為若懂得用LEONA的話，的確有點麻煩，而GEESE就不敢恭維了，不過所謂的好「屈」又如何？因為若你能戰勝他的話，便十分有滿足感，若不能戰勝他，那就尋找出破解之法吧！余真的不相信他強得全沒弱點，這才是格鬥遊戲嘛！舉一個例，玩《ZERO 2》時，你用阿隆、阿拳或春麗贏人興奮啲吖，定係用阿元或火引彈贏人興奮啲吖，本座只是個人認為，玩格鬥遊戲不單只是贏人才有樂趣的，研究出破解對手的「辣招」才是格鬥遊戲中的真正吸引之處！另外，你說在96 AM SHOW中只取得KONAMI的T恤，本座亦深感遺憾，不過你亦十分吃得開，本座對你開始有很高的評價了，本座當然同樣希望於不久的將來有同樣的SHOW啦。你說希望與本座一較高下，本座當然非常歡迎，余已於上一期透露過本座的出沒地點，希望有機會的話，我們可以作對手，而余亦有幾位朋友玩《侍魂》玩得出神入化，其中有一位是以大自然粉刷的力量自誇的奈戶留流，而另一位就是地獄WOH WOH　的霸王丸，他們再加上本座這邪惡魔鬼妖豔橫行無道的天草四郎，簡直就是「黑色三連星」，OKAY！暫時談到這裏，本座期待你的第二次來信！

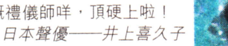
另外，編輯部中多了一位新同事——阿三，在此作出熱烈歡迎；還有一位叫JOSEPH的隱藏人物，在此講一句恭喜（OH！MY DEVIL！）！

仲有幾日就係聖誕節，我又開始咗我嘅聖誕節憂鬱症：上年的聖誕節已經好難受，點解今年又要回憶起哩啲唔開心嘅嘢？究竟幾時先至可以完全忘記佢？究竟佢依家嘅生活係點？佢係紐西蘭仲有冇掛住我？今年聖誕節佢有冇番嚟？算吧！我喜歡聖誕節，我喜歡孤獨，但我唔喜歡喺聖誕節孤獨，最後只希望說一句——「請妳記住我」！

山寺良牙致各位讀者的話——

1. 首先，本人在此向各位支持「GAME PLAYERS MAGAZINE——遊戲誌」的讀者說聲，「聖誕及新年快樂」，並希望在未來的日子裏能夠繼續支持我們，多謝。
2. 今期（第三十九期），本人所負責的GAME絕對不少，其中我最喜歡的兩隻GAME，《亂馬1/2格鬥復興》及《真愛物語TRUE LOVE STORY》均相繼推出，我想上個月出的薪水肯定「凍過水」。
3. 自上月的糧餉出了以後，本人便立刻從銀行戶口中提取港幣二千大元去購物，其中三百大元用來購買可使用的「通用儲值車票」，剩下的用來買了多隻CD，其中包括《井上喜久子之玻璃色水族館精選集》、《林原惠美——BERTEMU》及《MARRIAGE——結婚CD劇場1》，其中《林原惠美——BERTEMU》的CD內竟然有「EVA」的OP及ED，起初我也不知道，後來福田君聽到以後才發覺。
4. 又到聖誕，在聖誕期的三日內真是十分忙碌，連想休息的時間也沒有，十二月二十五日零時正要負責「子夜彌撒」，十二月二十五日的早上九時正及十時三十分又各有一台彌撒，唉……真盡少啲責任也不可。鬼叫我係該教堂輔祭會嘅禮儀師啦，頂硬上啦！





日本聲優——井上喜久子

少年阿三真實告白第一話——

首先向各位打個招呼，小弟名叫阿三，初次登場，請大家多多指教！

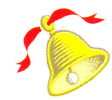
終於成為『歡樂今宵』大家庭的一分子了，好緊張好興奮啊！不過是否高興得太早，踏進了煉獄依然未知死。只見工作堆積如山，自己才知水浸眼眉，加上是二級新手技工，以超蟻速進行工作，結果可想而之。唯有寄望下期安排得好一點，能力值及經驗值亦提昇多一點就好了。上帝保祐！

聖誕將至，CD市場交投暢旺，小弟都有小小收獲，DREAMS COME TURE《SOUDAYO》、武田真治《BITTER SWEET PARTY》、范曉萱《好想談戀愛》、梁詠琪《愛自己》……最重要還是等待12月18日，酒井法子天使降臨的NEW ALBUM。希望大家聖誕找到自己心頭所好，世界更美好！

《賭神》重現江湖？



製作經年
電子賭局千變萬化
發哥與你
在CD-ROM賭桌上



歡渡聖誕



聖誕派對
至激
聖誕禮物

英雄帖
第一屆光碟賭術大賽
誠邀各方高手
挑戰賭神榮譽
高進 敬約

賭神
GOD OF GAMBLERS

國粵語版
CD-ROM FOR WINDOWS

幸運星財神大禮

盒內附送：

1. 港龍星號、東方公主號、天龍星號、雙魚星號 4大遊輪免費食宿一夜遊尊利優惠券壹套；
2. 幸運星旅遊現金代用券壹張，金額最高可達HK$200；
3. 限量發行幸運星必贏咭壹張。

3000份禮品，永不落空

查詢熱線：2754 2855
http://www.meiah.com/god_of_gamblers

聯合製作：
美亞影音科技發展有限公司
聯合電子出版有限公司

發行：
美亞鐳射影碟有限公司
MEI AH LASER DISC CO., LTD. *(Multimedia Division)*
美亞國際集團全資附屬機構

贊助：幸運星旅遊有限公司

九龍灣臨興街32號美羅中心第一期17樓15-28室　電話：(852) 2754 2855　傳真：(852) 2799 3643



PlayStation™



原廠保養
$1,480

PlayStation香港版96年12月3日正式登陸香港！

PlayStation香港版於12月3日正式來港發售，您只要到約60間PlayStation特約分銷商，就可以購買到香港版PlayStation主機及軟件，您除可得到原廠保養外，更可以獲贈精美T恤乙件！凡購買PlayStation主機一部，更可成為PlayStation Club會員，享有會員專有優惠。

一系列全新的PlayStation 遊戲軟件如中英文香港版三國志IV、鬥雲烈傳2、鬥神傳3，以及多種日本流行的遊戲軟件，亦會在12月起開始發售。軟件的封面及使用手冊將會翻譯成英文。以後我們會與日本同步推出主要的新軟件，務使您能緊貼遊戲機的最新潮流。

另外，Sony位於銅鑼灣皇室堡的PlayStation Pro Shop，亦將於12月3日同時隆重開幕，歡迎光臨參觀選購各種PlayStation新產品！

即將於十二月推出之勁爆軟件：



RAGE RACER
C.1996 NAMCO*
推出日期12月3日



PUYO PUYO 2
C.COMPILE 1996*
推出日期12月3日

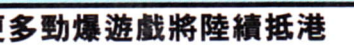


鬥雲烈傳2
TOUKON RETSUDEN 2
C.NJPWC.1996 TOMYC.yuke's*
推出日期12月20日



SOUL EDGE
C.1996 NAMCO*
推出日期12月20日

其他軟件名稱	推出日期
TOSHINDEN 2 Plus (鬥神傳2＋)	12月3日
BOXER'S ROAD	12月3日
TOUKON RETSUDEN (鬥雲烈傳)	12月3日
TOBAL NO.1	12月3日
DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22 (龍珠Z)	12月6日
CHORO Q (Q版賽車)	12月6日
CRASH BANDICOOT (古惑狼)	12月6日
WILD ARMS	12月20日
AIR MANAGEMENT '96	12月27日
SANGOKUSHI EIKETUDEN (三國志英傑傳)	12月27日
NANATSU NO HIKAN	12月27日
WINNING POST 2 PROGRAM '96	12月27日
GOTHA II	12月27日
SUIKODEN TENMEI NO CHIKAI	12月27日
TOSHIDEN 3 (鬥神傳3)	12月27日
SANGOKUSHI IV (三國志IV中英文版)	12月27日



更多勁爆遊戲將陸續抵港

PlayStation
Authorized Dealer

Get the REAL STUFF at a "PlayStation Authorized Dealer" near you!!



Authorised Dealers： A&A Audio & Video Centre - 太古廣場三期 ● 百老滙攝影器材有限公司 - 太古城太古中心二期 ● 中原電器行有限公司 - 銅鑼灣皇室堡 / 尖沙咀海洋中心 / 銅鑼灣時代廣場 / 長沙灣西九龍中心 ● 豐澤電器 - 紅磡黃埔花園 / 銅鑼灣時代廣場 / 沙田新城市廣場 / 金鐘海富中心 / 旺角惠豐中心 ● 崇光百貨有限公司 - 銅鑼灣 ● 泰林無線電行有限公司 - 銅鑼灣時代廣場 ● 玩具反斗城亞洲有限公司 - 尖沙咀海運大廈 / 沙田新城市廣場第三期 / 銅鑼灣皇室堡 / 荃灣 荃灣廣場 ● 環宇影音中心 - 太古廣場 ● 八佰伴最好電器(香港)有限公司 - 馬鞍山廣場三樓 / 屯門市廣場二樓 / 紅磡黃埔花園 / 澳門分店

Authorised Distributor： Media Source International Limited 訊源國際有限公司
Tel電話: (852) 2310 8891 Fax傳真: (852) 2786 1011

Authorised Dealers：恆港貿易公司 - 英皇道萬利商場 ● 嘉宏電子公司 - 銅鑼灣中心商場 ● 環球遊戲專門店 - 灣仔188商場 ● 威龍有限公司 - 牛頭角淘大商場 ● 恆昌電腦公司 - 太子道龍珠商場 ● 多媒體發展公司 - 旺角好景商場 ● 星星電子公司 - 深水埗黃金商場 ● 遊戲時代 - 葵涌廣場 ● 銀星玩具店 - 大園金禧商場 ● 熱線電子公司 - 大埔翠屏花園 ● 智多寶 - 粉嶺中心二期 ● 新大河電子公司 - 元朗合益商場 ● 龍珠家庭遊戲 - 屯門華都商場



PlayStation Pro Shop
香港銅鑼灣皇室堡10字樓16號舖
電話：2504 3133　　傳真：2576 5215

Sony Corporation of Hong Kong Ltd. - Hong Kong Marketing Company
網址：http://www.sonyhk.com.hk